
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station
REGALO PÓSTERS Especial 50 números y Mortal Kombat
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
guía completa pag. 2
suplemento especial
THE GETAWAY
guía completa pag. 12
SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO
sólo 1,95 euros
NÚMERO 50
LOS SIMS
PRIMAL
SLY RACCOON
TIGER WOODS PGA TOUR 2003
NBA LIVE 2003
BATTLE ENGINE AQUILA
STAR WARS: BOUNTY HUNTER
SPACE CHANNEL 5 PART 2
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
DANCING STAGE PARTY EDITION
Y MUCHOS JUEGOS MÁS
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Meryl vuelve a casa
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Otros limpiarán la sangre
TENCHU: WRATH OF HEAVEN
No le des la espalda a un ninja
THE MARK OF KRI
Pocahontas con un punto gore
SORTEAMOS
1 PS2+Lote de juegos
4 lotes de camiseta y mochila
20 juegos Sly Raccoon
30050
8 421174 023497
editorial aurum
EN ZONA DVD: Men in Black II ■ Un niño grande ■ K19: The Widowmaker ■ Easter Eggs

FROGGIE

TELECOÑAS

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR UNA BROMA A UN AMIGO?

906 51 02 53

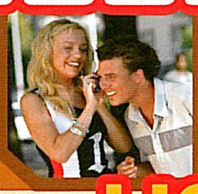
TRIVIAL

envía **TRIVIAL2** al **7494**

¡¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!

XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...

RELACIONES



¿HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!

envía **LIGAR11** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 02 28

"Un sábado sin planes me conecté para pasar el rato. Desde entonces estoy con Alex, mi chico" -Ana-

"Un día decidí conectarme a RELACIONES y entre muchas de las chicas que conocí encontré a Ana, la más maravillosa". -Alex-

¡¡¡CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD!! ELLAS TE ESTAN ESPERANDO... ¡¡CONÉCTATE AHORA!

envía **CHAT11** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 02 45

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía **LT7** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**. Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL 906 03 26 15

21083	01163	01003	01140	04135	29087	06070	03110	09016	09013	21073	02015
06047	30002	09012	27026	16222	27000	03084	18259	01022	06050	18026	30061
30278	19004	16188	03004	20138	01001	30008	03383	06131	06351	03091	01025
03112	02209	09121	30003	01246	21010	01176	01037	02082	21012	03021	18437
02009	06060	01173	03040	18258	16223	18465	01018	30449	30023	01175	01041
18341	01067	02237	04006	27005	03422	18270	18260	18288	03002	50111	01051
17034	24005	02021	02016	03393	01164	18315	03039	04012	20136	06014	06417
06049	03021	50101	03027	03015	06368	11035	06085	18240	01081	18043	28173
03037	01007	03093	01036	01016	01216	03001	02026	24004	18026	01029	06051
24021	06006	03022	06360	02052	04092	03030	50515	06039	06001	02018	50507
50567	50587	50711	18000	50500	16219	01015	05136	06032	04018	24035	05013
24052	49641	01006	20001	50501	01008	20023	01002	03011	11132	22015	04108
50642	26000	27202	30011	01023	06061	06061	09098	19006	18354	19043	26007
01160	01160	09022	09087	09138	49003	04061	50512	21019	21032	27023	27126

TOP 10

62067 Chihuahua - Cocacola
59468 Whithout Me - Eminem
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
60278 Desenchatee - Kate Ryan
60269 All the things she said - Tatu
54257 Cuando tu vas - Chenoa
51027 Missión Impossible - Cine
55024 Himno de la Legión - Himno
68030 Centenario R. Madrid - Himno

53240 Lethal Industry - Dj. Tiesto
62023 Simpsons - Tv
68014 Hala Madrid - Himno
55011 Himno de España - Himno
54233 Perdono - Tizziano Ferro
53221 Infected - Barthez
68002 Cant del Barça - Himn
51005 El Exorcista - Cine
620027 Fraggle rock - Tv
54231 A Dios le pido - Juanes
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
62073 Shin Chan - Tv
62065 Mtv - Anuncio
51021 La pantera rosa - Cine
55058 Cara al sol - Himno
51000 Star Wars Darth Vader - Cine
62039 Rasca y Pica - Tv
54217 Asereje - Las Ketchup
54313 Que la detengan -David Civera
51058 Summer Loving - Grease
54219 Baila Morena - Zucchero
53237 Universe - Chasis
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
51075 Gladiator - Cine
54014 Cacho a cacho - Estopa
51036 Titanic - Cine

62007 El Equipo A - Tv
62000 Benny Hill - Tv
57005 Tarzán - Grito
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
53199 On the move - Barthez
56000 La abeja maya - Infantil
54222 Ave Maria - David Bisbal
60231 By the way - R H Chili Peppers
51016 James Bond - Cine
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
62043 South Park - Tv
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
68001 Atlético de Madrid - Himno
53238 Space Melodie - Luna Park
54262 Soy yo - Marta Sánchez
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
60118 In the end - Linking Park
68015 Real Sociedad - Himno
62029 Verano Azul - Tv
51087 Terminator - Cine
53205 Samba Adagio - Safri Duo
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
60015 Enter Sandman - Metálica
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
51008 El Padrino - Cine
59027 Walk of life - Dire Straits
51033 Star Wars - Cine
60024 The final countdown - Europe
53014 Ecuador - Disco
61012 Breathe - Prodigy
60013 Number of the Beast - I. Maden
54203 Suerte - Shakira
54206 Torero - Chayanne
54270 El Aire que me das - D. Bustamante
59143 Every Breath You Take - Police
53220 Moi... Lolita - Alizee
54209 Corazón Latino - David Bisbal
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv

53257 Never Again - Milk Inc
62014 Inspector Gadget - Tv
65021 Paquito el Chocolatero - Yeye
55022 Els segadors - Himno
51013 Indiana Jones - Cine
50009 La Internacional - Tradicional
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
53060 Café del mar - Energy 52
53292 Ganbareh - Sash
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
51004 Carros de Fuego - Cine
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
51002 Axel f - Cine
51001 Addams family - Cine
51127 La vida es bella - Cine
53252 Insomnia - Faithless
60014 Breakingt the law - Judas Priest
53012 Children - Disco
53225 Out of Grace - Anglia
53247 Dark Pharao - Barthezz
62005 Coche fantástico 2 - Tv
59005 Take on me - Aha
53249 Power Brena - Barthezz
62032 Coca Cola - Tv
66018 New York New York - F. Sinatra
51125 Come what may -Moulin Rouge
68003 Himno del Betis - Himno
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
54216 Tu piel - Manu Tenorio
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
61025 Tour de France - Kraftwek
54266 La chica de Ayer - Enrique Iglesias
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
71015 Zankoku na tenshi no..-Evangelion
54258 Dame más - Fórmula Abierta
56008 Bajo del Mar - Sirenita
59316 Cant get you out... - Kylie Minogue
62062 Betty la Fea - Tv

54290 2 hombres y un destino-DBustamante
51111 Pulp Fiction - Cine
62015 Los Picapiedra - Tv
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
54214 El alma al aire - D. Bisbal
51043 El libro de la selva - Cine
54291 Digale - David Bisbal
59541 Yerterday - The Beatles
64045 Lemmings - VideoJuego
51092 Harry Potter Theme - Cine
55059 Asturias Patria querida - Himno
68016 Himno del Sevilla fc - Himnos Futbol
54276 Ni más ni menos - Los Chichos
54275 Me muero por conocerte -A. Ubago
59580 Dilema - Nelly FT Kelly Rowland
62075 Arale - TV
72004 Lap 4 More - Barthez
61048 Hey boy hey Girl - Chemical Brothers
51113 May it be - El señor de los Anillos
60078 Moonlight Shadow - Mike Oldfield
59604 Loose Yourself - Eminem
60213 The Trooper - Iron Maiden
59026 Walking away - Craig Davis
51131 Concerning Hobbits-El señor de An.
62009 Expediente X - Tv
62050 Los Munsters - Tv
51063 Pretty Woman - Cine
62017 Mazinguer Z - Tv
63308 Heaven - DJ Sammy &Janou FT Do
61046 Babys got a Temper - Prodigy
59599 Jenny from the Block - Jennifer López
59563 Complicated - Avril Lavigne
54298 Mola Mazo - Camilo Sesto
51123 Cartoon Theme - Spiderman
51014 Goldfinger - James Bond
72107 Braveheart - Dj Sakin
51010 Forest Gump - Cine
60112 With or without you - U2

59037 You can leave your hat on - Joe Cocker
68007 Málaga - Himno de futbol
61049 Mindfields - The Prodigy
71000 Theme - Doraemon
72000 Children of the demon - Aqualords
63000 Cumpleaños Feliz - Tradicional
51070 Tiburón - Cine
62036 I´ll be there for you - Tv
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
59584 Die another day - Madonna
68026 We are the champions - Queen
72256 Castles in the Skay - Ian Van Dahl
59321 The way I am - Eminem
59474 Gangstas paradise - Coolio
68020 Himno del Zaragoza CF - Himno
54286 Te necesito - Amaral
54272 Danza del fuego - Mago de Oz
59018 Samba de janeiro - Bellina
60328 Smells like teen spirit - Nirvana
60020 Light my fire - The Doors
53018 Liquido - Narcotic
53022 Blue - Eiffel 65
59592 Skater boy - Avril Lavigne
51035 Superman - Cine
61014 Tainted love - Soft cell
68012 Himno del Racing de Santander - Himno
51052 La patrulla X - Cine
62019 Pipi Langstrumpf - Tv
60023 Stairway to heaven - Led Zeppelin
64056 Eyes on me (theme) - Final Fantasy
54180 Chiquilla - Seguridad Social
60016 Come as you are - Nirvana
66021 La bamba - Los Lobos
72216 Like a prayer - Madhouse
55025 Partido Popular - Tv
62028 Charlie angels - Tv
60045 Satisfaction - Rolling Stones
66059 Killing me softy - Roberta Flack

*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos, siendo utilizados para el envío de publicidad. * Para darse de baja de la base de datos llamar al teléfono 90201363

PLANETSTATION 50
FEBRERO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Alex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
ASESOR EDITORIAL
Santiago Heredero
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Francisco García, Joaquím Guardiola

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

Parece mentira, pero casi sin darnos cuenta nos hemos plantado en el número 50 de *PlanetStation*. No podíamos dejar pasar un número tan especial sin preparar algunas sorpresas y esperamos que os gusten. Es nuestra manera de agradeceros vuestra fidelidad durante todos estos meses en los que la revista ha seguido adelante principalmente gracias a vosotros. Antes de derramar alguna lagrimilla tras este discursito más propio de *Sorpresa, Sorpresa* que de esta revista (es que nuestro director Snatcher se emociona mucho con estas cosas) también debéis saber que no nos hemos dormido en los laureles, y por eso este mes tenemos cosas tan interesantes como el estreno de la saga *Mortal Kombat* en PS2, el esperadísimo *Metal Gear Solid 2: Substance* o *Tenchu: Wrath of Heaven*. Por lo menos con ellos la cuesta de enero será menos dura.

planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA
Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

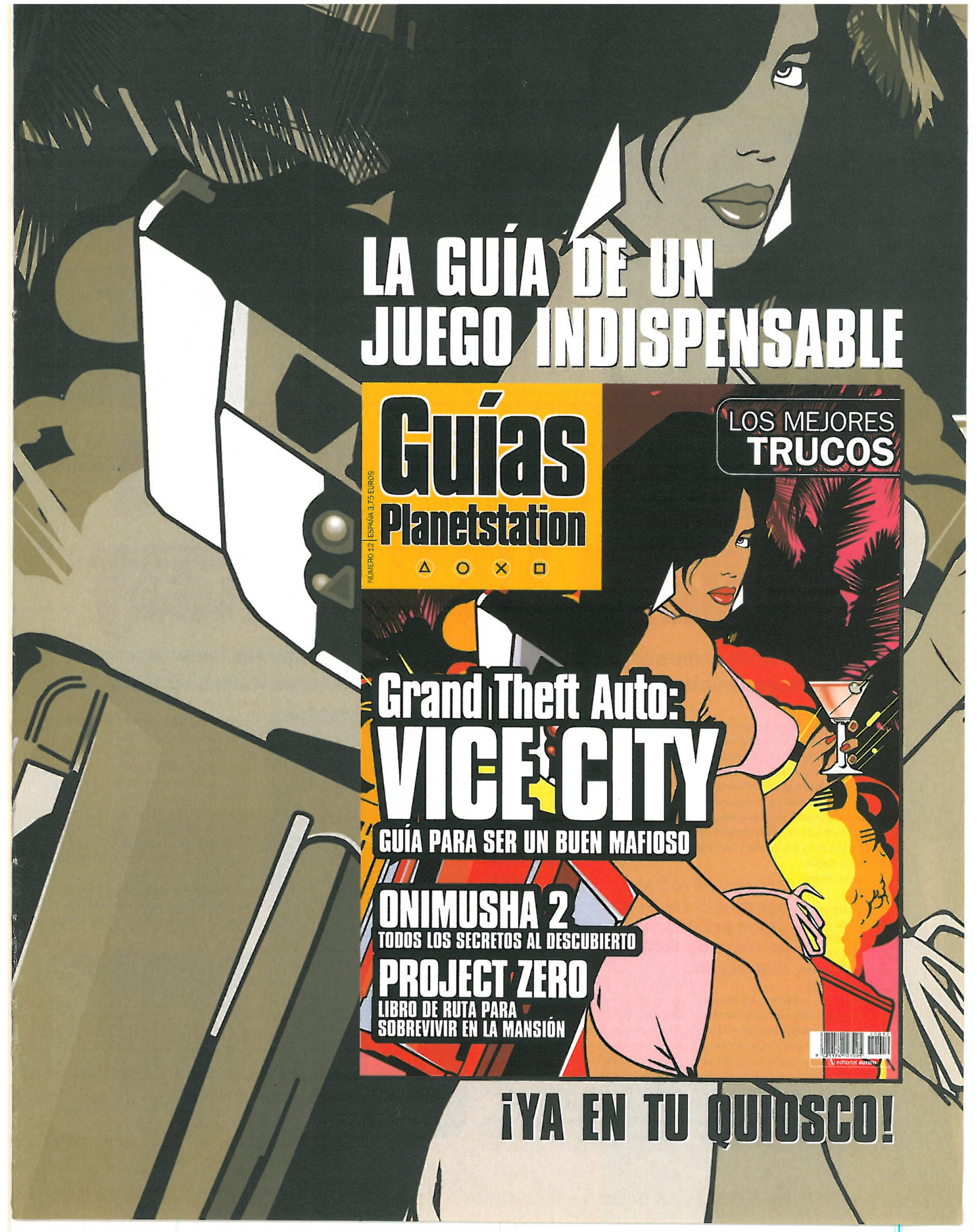
JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el cel shading (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.



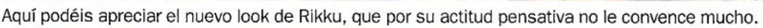
LA GUÍA DE UN
JUEGO INDISPENSABLE
Guías
Planetstation
NÚMERO 12 | ESPAÑA 3.75 EUROS
LOS MEJORES
TRUCOS
Grand Theft Auto:
VICE CITY
GUÍA PARA SER UN BUEN MAFIOSO
ONIMUSHA 2
TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO
PROJECT ZERO
LIBRO DE RUTA PARA
SOBREVIVIR EN LA MANSIÓN
editorial aurum
¡YA EN TU QUIOSCO!







Aquí podéis apreciar el nuevo look de Rikku, que por su actitud pensativa no le convence mucho.







El 2003 será un buen año para Final Fantasy

La salida durante el mes de marzo en Japón de *FF X-2* y las primeras informaciones sobre el esperadísimo *Final Fantasy XII* monopolizan la información de este nuevo año

Parece que Square quiere que el 2003 sea su año. La compañía japonesa sabe que su mayor baluarte es la saga *Final Fantasy* y por eso va a sacarle el mayor partido posible gracias a dos juegos: la secuela de la décima parte de la saga y el capítulo que contribuirá a que la serie llegue a la docena de entregas.

El lanzamiento en Japón de Final *Fantasy X-2* se va acercando poco a poco (estará en las tiendas el 13 de marzo), y son ya muchos los detalles que se conocen del juego. Las batallas, por ejemplo, aunque siguen siendo aleatorias, contarán con la interesante opción de poder cambiar la profesión del personaje en plena pelea. Haciéndolo, además de ver cómo cambia la ropa de la protagonista elegida, también podremos disfrutar de nuevos ataques y hechizos según si escogemos un pistolero, un caballero, un ladrón, un mago negro o uno blanco, pues éstas son las profesiones confirmadas por ahora.

Salta, Yuna

Por lo que se refiere a los ya famosos saltos de Yuna, lo cierto es que tan sólo cumplirán la función de hacer la exploración un poco más amena, ya que no serán muy difíciles de completar. Simplemente pulsando el botón X saltaremos o subiremos a plataformas elevadas según el caso.

Cuando *FF X-2* se ponga a la venta en Japón podría incluir un video de *Final Fantasy XII*

En cuanto a los personajes, ya se sabe que Paine, la tercera integrante del trío protagonista junto a Yuna y Rikku, ejercerá el papel de espadachina. Además, Lulu, Wakka y Kimahri tendrán sus momentos estelares, e incluso algún que otro rumor apunta a que Tidus podrá ser controlado por el jugador en algún momento.

Desde Square se espera que, con todos estos elementos, esta continuación de *Final Fantasy X* alcance el éxito que le ha sido esquivo a *FF XI* (el primer juego *on-line* de la saga, que aún no hemos catado en el viejo continente). Por si acaso, parece que cuando el juego se ponga a la venta en Japón podría incluir un video de *Final Fantasy XII*. Si finalmente se confirma este regalito, *FF X-2* sería una compra obligada para los fans de esta serie de RPG. Y es que, además de un primer póster promocional, pocas informaciones más han trascendido de las características de la doceava parte de una saga que va a dar mucho que hablar durante este año.

Con ustedes... *FF XII*

Pocas conclusiones pueden sacarse de momento con el póster promocional de *Final Fantasy XII*, aunque por el diseño todo parece indicar que el juego volverá a contar con una ambientación entre medieval y futurista que ya pudimos disfrutar en *FF IX*. Sin embargo, los nombres de Square que están embarcados en el proyecto nos hacen suponer que calidad no le faltará: Jun Akiyama (*Vagrant Story*, *Kingdom Hearts*) es el supervisor de producción, Akihiko Yoshida (*Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*) se encarga del diseño de las partes 3D y de los personajes y Hideo Minaba (*Final Fantasy Tactics* y *Final Fantasy IX*) es el director de arte.





Splinter Cell se pasa a PS2

Sam Fisher dejará de espiar en exclusiva para X-Box

Ya os informamos el mes pasado de la pérdida de la exclusividad de *Splinter Cell*, un juego que hasta ahora sólo había aparecido en la X-Box de Microsoft. Con el nuevo año, nos llegarán versiones para otras plataformas, y las dos primeras agraciadas han sido PC y PlayStation 2. Según ha informado Sony Europa en su página web, la versión para nuestra querida bestia negra contará con un nivel totalmente nuevo llamado Powerplant.

Además, el juego seguirá contando con todas las filigranas técnicas que han hecho de este título una de las mejores opciones para acompañar la compra de una consola X-Box, destacando sobre todo los efectos de luces y sombras que Sam Fisher, el protagonista de la aventura, debe aprovechar para pasar desapercibido entre sus enemigos.

Está previsto que durante el mes de marzo el *Splinter Cell* de PS2 vea la luz, y para entonces ya podremos afirmar si realmente el juego de Ubi Soft ha conseguido hacer sombra a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* de Konami, el considerado hasta ahora como el auténtico rey del subgénero del sigilo en el mundo de las consolas. Aquí tenéis algunas de las primeras imágenes del juego para ir abriendo boca.





Ubi Soft tira la casa por la ventana

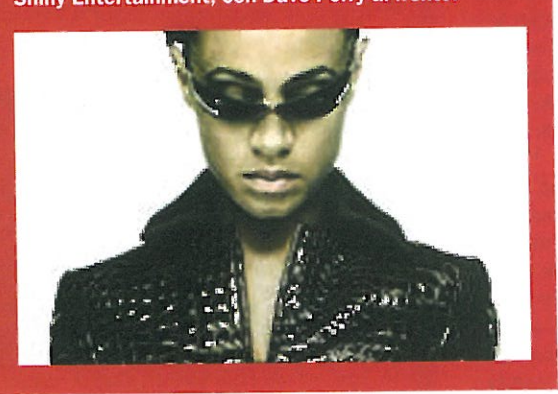
Las voces de *Rayman 3*

Ubi Soft está cuidando al máximo la tercera parte de las aventuras de Rayman, su personaje estrella. *Rayman 3: Hoodlum Havoc* verá la luz durante el mes de marzo para todas las plataformas con un aspecto gráfico totalmente remozado con respecto a la segunda parte y un gran cuidado en la localización. Aunque no sabemos lo que pasará con la versión que acabe llegando a nuestro país, el juego americano va a contar con las voces de dos reputados actores. John Leguizamo (*Ice Age*, *Un tipo llamado Peste*) doblará al ya mítico Globox, un personaje que enseguida reconocerán los fans de la saga. Billy West (*Looney Tunes* y algunos capítulos de *Futurama*), por su parte, le pondrá la voz a un nuevo personaje llamado Murfy.



ENTRANDO EN MATRIX

Por fin hemos podido ver las primeras imágenes de *Enter the Matrix*, el juego que acompañará el estreno de la película *Matrix Reloaded* el próximo 15 de mayo. Como ya sabréis, esta segunda película continuará la acción allí donde la dejaba la primera, con Neo, Trinity, Morfeo y el resto de la resistencia humana intentando acabar con la tiranía de las máquinas. El juego, sin embargo, nos explicará los hechos acontecidos justo antes del film y para conocerlos nos veremos embarcados en una aventura en la que se sucederán los momentos de conducción, exploración y lucha. Para los tiroteos, por supuesto, no faltará el *bullet time* que tan popular se ha vuelto tras la primera película. Del desarrollo de *Enter the Matrix* se está ocupando Shiny Entertainment, con Dave Perry al frente.



ráfagas

Ventas de adaptador de red y disco duro

Recientemente se han hecho públicas las cifras de ventas del adaptador de red y del disco duro de Playstation 2, dos periféricos que esperamos ver en nuestro país en breve. Se han vendido ya 600.000 adaptadores de red en todo el mundo: 200.000 en Estados Unidos y 400.000 en Japón. En el país del Sol Naciente, se han colocado ya 190.000 discos duros.

The Getaway será modificado

Seguro que muchos habéis jugado ya esa misión de *The Getaway* en la que Mark Hammond debe secuestrar una furgoneta de British Telecom para dirigirse con no muy buenas intenciones a una comisaría de policía. Pues bien, por expreso deseo de BT, Sony Europa va a eliminar su logotipo. Parece que a la compañía británica no le hacía mucha gracia que su material fuera utilizado para cometer fechorías.



El Cell comienza a fabricarse

Toshiba empezará a fabricar el año que viene el Cell, un chip desarrollado conjuntamente por Sony e IBM que será el cerebro de la futura PlayStation 3. El procesador, como su propio nombre indica, tiene una estructura celular y puede trabajar sólo o con otros chips mediante conexiones de banda ancha, realizando un billón de operaciones en coma flotante por segundo.

Uno del Oeste

Ubi Soft ha anunciado recientemente que durante la próxima primavera distribuirá *Gunfighter II*, un *shooter* en primera persona muy original, ya que está ambientado en un auténtico *spaghetti western*. En el juego adoptaremos el papel de Jesse James, que quiere vengarse de su antiguo socio Bob Younger.

El Castillo de los horrores

Return to Castle Wolfenstein se estrena en PS2

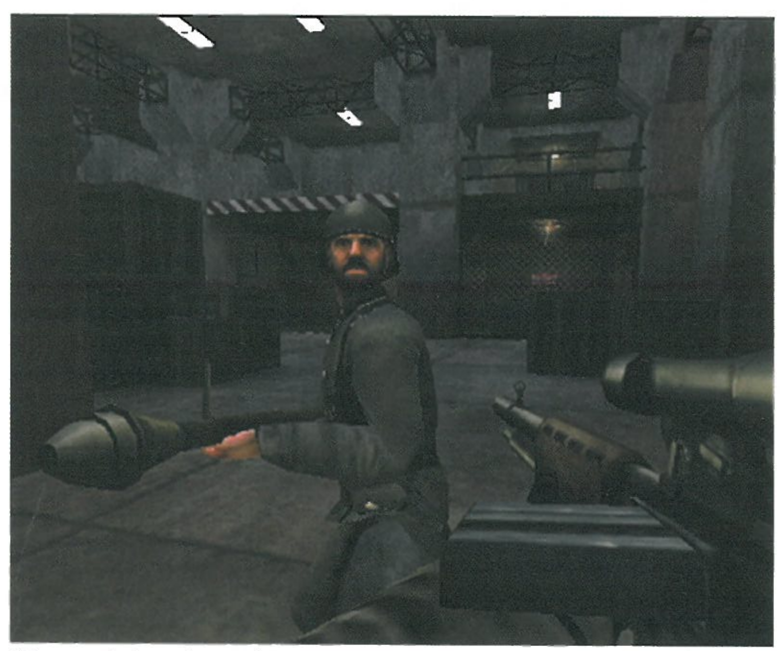
La versión para PlayStation 2 de *Return to Castle Wolfenstein* va poco a poco tomando forma. El juego se subtitulará en la consola de 128 bits de Sony *Operation Resurrection* y nos pondrá en la piel de B.J. Blazkowicz, un *ranger* del Ejército que trabaja para la Oficina de Operaciones Secretas. Nuestra misión será descubrir los más oscuros secretos del Tercer Reich enfrentándonos para ello contra un sinfín de muertos vivientes y mutaciones genéticas fruto de los experimentos de Heinrich Himmler.

Gracias a la utilización del motor gráfico de *Quake III Arena, Return to Castle Wolfenstein*: *Operation Resurrection* nos ofrecerá un sólido apartado técnico en los diferentes escenarios que irán desde Egipto (donde empieza la aventura), hasta Normandía, pasando, como no podía ser de otra manera, por la Alemania Nazi. Entre las armas que podremos utilizar encontraremos los típicos rifles de francotirador, lanzallamas o ametralladoras, pero también algún que otro artilugio desarrollado por los científicos nazis.

Luchando con cabeza

Pero la intención de los desarrolladores es que no todas las batallas se solucionen con el arsenal que tendremos a nuestra disposición. Gracias a la realista Inteligencia Artificial de los engendros y los guardias de las SS, siempre tendremos que pensar una táctica diferente para cada acción, ya que a veces será más indicado utilizar el sigilo o despistar a los enemigos con alguna táctica de distracción.

En definitiva, *Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection* cuenta con todos los alicientes para ser un más que digno representante de los *shooters* ambientados en la Segunda Guerra Mundial, un género en el que hasta ahora reinaba en solitario *Medal of Honor: Frontline*.



El juego contará con algo muy importante en un *shooter*: unas armas de tamaño descomunal.



¿Sonic en PS2?

En una reciente entrevista concedida a la revista japonesa *Dorimaga*, Yuji Naka ha dejado la puerta más que abierta a la posibilidad de que su estudio de programación, el Sonic Team, acabe creando algún juego para PlayStation 2. Recordemos que este estudio ya ha finalizado proyectos para X-Box y GameCube, pero todavía ninguno destinado a la 128 bits de Sony, así que no es de extrañar que tengan ganas de poner a prueba a nuestra querida bestia negra.

Sobre el juego que podría suponer su estreno en estas lides, sin embargo, todavía no se sabe nada. Podría tratarse de una conversión de *Phantasy Star Online* (que ya ha visitado todas las consolas de nueva generación, incluida Dreamcast) pero, según Naka, también podría ser un nuevo juego. Es decir que incluso una nueva aventura de Sonic podría acabar apareciendo en PS2. Y es que la vida da muchas vueltas.

Silent Hill 3, cada vez más cerca

Tras aterrorizarnos de lo lindo con su primera y segunda parte, Konami pretende superarse con la tercera entrega de *Silent Hill*. Recientemente hemos tenido acceso a nuevas imágenes del juego que, como podéis apreciar en la captura que acompaña a esta noticia, sigue contando con una ambientación auténticamente espeluznante. Como ya sabéis, en *Silent Hill 3* por primera vez asume el protagonista una mujer, llamada Heather, que estrenará un nuevo sistema de combate mucho más dinámico que el utilizado hasta ahora. Lo que no cambiará será el autor de la aterradora banda sonora, que vuelve a ser obra de Akira Yamaoka.





Vuelve *Evil Dead*

Seguro que muchos de vosotros recordaréis con cariño la película *Posesión Infernal* (*Evil Dead en inglés*), el film dirigido por Sam Raimi que pasó a la historia convirtiéndose en uno de los referentes del cine gore. Tras contar ya con una traslación a PS One que no se convirtió precisamente en un clásico, ahora la película va a disfrutar de un nuevo videojuego que técnicamente va a dejar en pañales a su predecesor y, lo que es más importante, va a mantener el alto nivel de sangre y vísceras por segundo de la película original.

otros planetas

Game Boy Advance

Nueva versión de la GBA

La máquina cuenta con pantalla retroiluminada

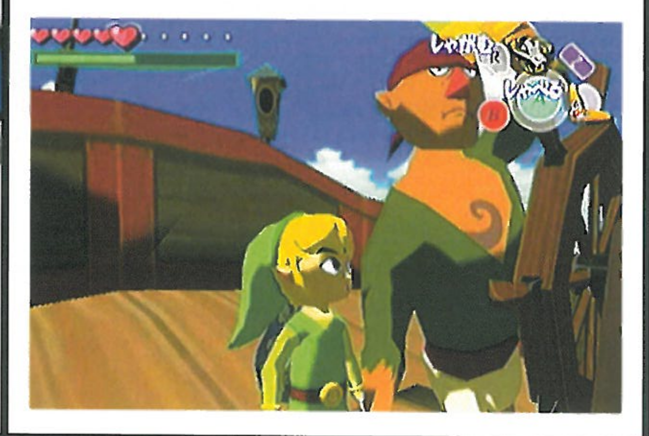
Nintendo ha presentado recientemente una nueva versión de su Game Boy Advance que ha bautizado como SP. Como podéis apreciar, la nueva GBA cuenta ahora con un diseño bastante más elegante y formal (parece que Nintendo desea dirigirse a un público más adulto) pero quizá la novedad más destacable es que la nueva portátil dispone de una pantalla retroiluminada. Seguro que más de uno se alegrará de leer esto, porque las dificultades de visibilidad son uno de los mayores problemas de la GBA. La iluminación de la pantalla se podrá activar o apagar según la ocasión, ya que la máquina tiene una autonomía de 18 horas sin la luz encendida, pero sólo 10 con la retroiluminación. Además, gracias a una batería recargable, no será necesario utilizar pilas. La consola, de todas formas, ha sido presentada como una versión de lujo de la portátil, pero no la sustituirá. La SP estará disponible en tres colores diferentes (plateada, negra y azul) a partir del 14 de febrero en Japón por un precio que rondará los 105 euros. Está previsto que en breve se ponga también a la venta en Europa.



GameCube

Un *Zelda* con muchos extras

Los jugones que se han decidido a reservar el nuevo *The Legend of Zelda: The Wind Waker* en Estados Unidos y Japón se han encontrado con una agradable sorpresa. Nintendo ha decidido obsequiarles con un disco extra que contiene *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y *Ura Zelda*, dos de los juegos de la saga que aparecieron en la época de Nintendo 64. De esta manera, la compañía japonesa quiere premiar la fidelidad de los seguidores que se hagan con este nuevo episodio de esta añeja serie de títulos de rol. Aunque hace poco que se ha confirmado que *The Legend of Zelda: The Wind Waker* se pondrá a la venta en Europa el próximo 3 de mayo, por el momento Nintendo no se ha pronunciado sobre la posibilidad de que este disco extra también se distribuya en el viejo continente.



X-Box

El aspecto del nuevo *Dino Crisis*

Como ya os informamos hace algunos meses, Capcom ha decidido que su saga *Dino Crisis* abandone las consolas de Sony donde nació para pasar a ser exclusiva de X-Box. El primero de los juegos fugados va a ser *Dino Crisis 3*, un título que va a suponer un punto y aparte en la historia de esta prehistórica saga. Estará ambientado en el futuro, concretamente en una estación espacial,donde los protagonistas deberán enfrentarse a los ya clásicos dinosaurios que les visitarán desde el pasado utilizando para ello un arsenal de futuristas armas.



GameCube

Los *Pokémon* se hacen mayores

Después de alcanzar unas cifras de ventas impresionantes con sus dos versiones para Game Boy Advance (de hecho, *Pokémon Zafiro* y *Pokémon Rubí* lideran las lista de juegos más vendidos en Japón durante el 2002), los monstruos de bolsillo de Nintendo podrían llegar durante este recién estrenado 2003 a GameCube. Aunque la noticia aún no ha sido confirmada totalmente, todo parece indicar que la versión para el Cubo exigirá disponer de uno de los dos juegos de GBA, ya que aprovechará la conexión entre las dos consolas de Nintendo de alguna manera.



GameCube

Un *Final Fantasy* en el Cubo

Poco a poco se van conociendo más detalles de esa especie de subserie dentro del mundo *Final Fantasy* que verá la luz en GameCube. El primer juego se llamará *Final Fantasy: Crystal Chronicle* y estará en las tiendas japonesas durante la próxima primavera. Se han desvelado ya algunos detalles del argumento, que nos llevará a un mundo dominado por el maná y por cuatro misteriosos cristales mágicos. Los cuatro protagonistas se llaman Yuk, Selki, Krabat y Lilty y parece que podrán jugar hasta cuatro usuarios simultáneamente.



planeta japón


En este juego Enix nos sorprenderá con un mundo mágico repleto de *Drag-Ones*...


... y de *Dragoones*, como bien indica el título con el que han bautizado este proyecto.

Dragones y Dragones

Durante la primavera de este año Enix deleitará a todos los usuarios nipones con un nuevo bombazo, *Drag-On Dragoon*, un espectacular *action*-RPG que mezclará los toques roleros de toda la vida con pinceladas de *shooter* al más puro estilo del *Panzer Dragoon* de Sega. La historia, eso sí, no será muy original que digamos: Kamui, un príncipe de 24 años cuyos padres fueron asesinados por un Dragón Negro enviado por el Imperio que amenaza su reino, se alía con un Dragón Rojo para luchar contra ellos. Eso sí, contará con la ayuda de su hermana Furiae, convertida en "guardián" por los Dioses y que puede realizar hechizos y encantamientos.

Sin embargo, esta falta de innovación argumental se va a ver ampliamente suplida por una factura técnica que parece que va a ser de auténtico lujo, no sólo por los fantásticos parajes tridimensionales por los que se moverá el joven protagonista, sino también por unas espectaculares secuencias de vídeo. También hay que destacar su variada jugabilidad, ya que su mecánica estará dividida en tres partes muy diferenciadas: combates aéreos, en los que nos enfrentaremos a otros dragones; combates a ras de suelo, en que sobre nuestro mágico animal deberemos aniquilar ejércitos mientras esquivamos sus armas; y combates en tierra, en que la responsabilidad de eliminar enemigos sólo le corresponderá al protagonista y a sus armas, en unas secuencias de lucha en tiempo real muy similares a las de la saga *Dynasty Warriors*.

Mezclará toques roleros clásicos con pinceladas al más puro estilo shooter

En definitiva, Drag-On Dragoon tiene toda la pinta de acabar convirtiéndose en un éxito que gustará tanto a los fanáticos de los juegos de rol como a los amantes de la acción. Toda una futura obra maestra que esperemos que llegue a nuestro país algún día (y si lo hiciera bien traducido, mejor que mejor), algo que no parece tan inimaginable tras la fusión de Enix y Square.






El protagonista de este juego tiene pinta... de protagonista de videojuegos.

Rugen los motores en PS2

La tercera entrega de todo un clásico del género de las carreras de motociclismo como es el *Moto GP* de Namco está a punto de llegar a las tiendas del archipiélago nipón, en concreto el próximo 27 de febrero y al módico precio de 6.800 yenes (unos 54 euros). Este *Moto GP 3* contará con algunas mejoras en el apartado gráfico, además de las actualizaciones correspondientes a las competiciones oficiales del pasado año 2002. Estamos seguros de que los fans de las carreras de motos de nuestro país estarán deseando echarle las zarpas encima, así que esperamos que no tarde en llegar a España.



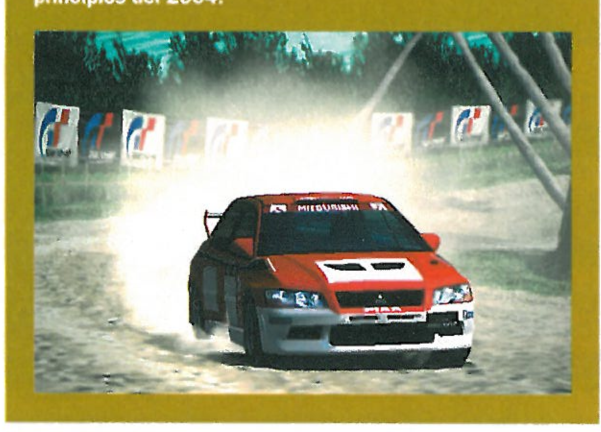






Gran Turismo 4 se podrá jugar en red

El productor de Polyphony Digital y creador de la saga *Gran Turismo*, Kazunori Yamauchi, ha declarado a la prestigiosa revista nipona Famitsu PS2 que la cuarta edición de su saga automovilística va a contar con opción multijugador *on-line*, aunque no quiso dar más detalles al respecto. *GT 4* está actualmente a sólo un 50% de desarrollo, así que por desgracia no estará listo hasta, como mínimo, finales del presente año o principios del 2004.





Regresan los reyes de la lucha

Playmore, la editora japonesa que ha adquirido los derechos de los juegos de la difunta SNK, ha anunciado que tiene previsto lanzar a mediados de este año en Japón una versión de la recreativa *The King of Fighters 2002* tanto para la bestia negra de Sony como para ese zombie consolero llamado Dreamcast. El título tiene asegurada su distribución en España, pero por desgracia llegará a nuestras manos con un año de retraso, por lo que vamos a tener que degustarlo prácticamente cuando se lance para *coin-op* la versión 2004 de la saga.

Ventas en Japón Enero 2003
(según NTT Publishing)

1. **Kingdom Hearts: Final Mix** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
2. **Momotarou Densetsu 11** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
3. **Unlimited SaGa** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
4. **World Soccer Winning Eleven 6: Final Edition** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
5. **Metal Gear Solid 2: Substance** — Plataforma **PS One** — Compañía **Konami**
6. **Taikou no Tatsujin** — Plataforma **PS 2** — Compañía **Namco**
7. **Tales of Destiny 2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Nanco**
8. **Inu-Yasha** — Plataforma **PS One** — Compañía **Bandai**
9. **Shin Megami Tensei...** — Plataforma **PS One** — Compañía **Atlus**
10. **Clock Tower 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Final Fantasy X-2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
2. **Star Ocean 3: Till the End of Time** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**
3. **Devil May Cry 2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**
4. **The 2nd Super Robot Taisen Alpha** — Plataforma **PS2** — Compañía **Banpresto**
5. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X BOX	GAMECUBE
1 Harry Potter y La Cámara...	1 Grand Theft Auto: Vice City	1 Splinter Cell	1 Starfox Adventure
2 Pro Evolution Soccer 2	2 The Getaway	2 FIFA Football 2003	2 Mario Party 4
3 FIFA Football 2003	3 ESDLA: Las Dos Torres	3 Blinx	3 Medal of Honor: Frontline
4 Digimon World 2003	4 Pro Evolution Soccer 2	4 Medal of Honor: Frontline	4 FIFA Football 2003
5 NBA Live 2003	5 FIFA Football 2003	5 ESDLA: La Comunidad del Anillo	5 Harry Potter y La Cámara Secreta
6 Metal Gear Solid Band	6 Kingdom Hearts	6 Colin McRae Rally 3	6 Spyro: Enter the Dragonfly
7 Shrek: Treasure Hunt	7 Harry Potter y la Cámara Secreta	7 Morrowind	7 James Bond 007: Nightfire
8 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	8 Dragon Ball Z Budokai	8 NBA Live 2003	8 NBA Live 2003
9 El Planeta del Tesoro	9 WRC II Extreme	9 Harry Potter y La Cámara Secreta	9 Super Mario Sunshine
10 F1 Racing Championship	10 BurnOut 2	10 James Bond 007: Nigthfire	10 Resident Evil

Los 10 mejores PSone según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

3 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

4  
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

5  
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

6  
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

7  
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

9  
Final Fantasy VI
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 40**

10 
Driver 2
Distribuidor **Infogrames** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

2 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

5 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

6 
Silent Hill 2
Distribuidor **konami** Género **S.Horror**
Precio **62,44 euros** Análisis **Planet 38**

7 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

8 
RE Code: Veronica X
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

9 
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**


2 Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**


3 GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**


4 Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**


5 Ratchet and Clank
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**

6 Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 Virtua Fighter 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**


8 Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**


9 Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**


10 Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes


1 Primal
Distribuidor **Sony** Género **Aventura**


2 Sly Raccoon
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**


3 NBA Live 2003
Distribuidor **EA** Género **Deportivo**


4 Tiger Woods PGA...
Distribuidor **EA** Género **Deportivo**

5 Dancing Stage Party...
Distribuidor **Konami** Género **Musical**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5 Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 Final Fantasy X-2
Distribuidor **Sony** Género **RPG**



2 Tomb Raider: EADLO
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

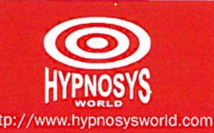
3 Devil May Cry 2
Distribuidor **EA** Género **Acción**

4 Breath of Fire V
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5 Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Cuando todo el mundo daba por muerta y enterrada a la saga *Mortal Kombat*, los chicos de Midway han sorprendido a medio mundo con una nueva entrega de la serie que, respetando sus propias raíces, ha sabido darse un soplo de aire fresco a sí misma (y no lo decimos porque Sub-Zero vuelva a aparecer).

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Midway**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Febrero**

Como todo buen aficionado a la saga *Mortal Kombat* sabe, si hay algo por lo que nunca se ha caracterizado esta serie de beat'em-ups de Midway es por su capacidad de evolución (igualito que las canciones de Manolo Escobar, vamos): a pesar de los cinco años transcurridos entre *MK* y *MK 4* y del cambio de actores pixelados por modelados poligonales, cualquiera que conociera los ataques básicos de los personajes clásicos podía llegar al *final boss* de turno casi sin despeinarse.

Por eso, cuando hace más de año y medio los desarrolladores de Midway anunciaron que estaban trabajando en una quinta parte de la serie y que en ella iban a rehacer completamente su habitual sistema de juego, en la Redacción todos arqueamos una ceja a lo Carlos Sobera, llenos de incredulidad. Sin embargo, después de ponerle las manos encima a este *MK: Deadly Alliance* (justamente lo que nos gustaría hacer con Monica Bellucci), tenemos que reconocer que tenían razón. Es un *MK* diferente… aunque no demasiado, por aquello de que los fans de toda la vida no se sientan rechazados.



BO'RAI CHO

Este maestro del Puño Borracho (el ídolo absoluto de esta Redacción) proviene del Ultramundo, pero fue quien le enseñó a Liu Kang los ataques necesarios para derrotar a Shang Tung. Desde la victoria de su alumno se había retirado, pero ahora que éste ha sido eliminado Cho decide enfrentarse a sus asesinos.



Eh pero ¿dónde está nuestro Raiden de toda la vida, el del gorrito de paja? ¡Al impostor!

Una de dos: o a Frost se le han caído las lentillas o acaba de recibir una leche impresionante.



LI MEI

Demostración fehaciente de que para ser una buena guerrera en *MK* hay que tener un buen par de… movimientos, Li Mei está decidida a liberar a su pueblo oprimido por Shang Tung y Quan Chi, así que ha aceptado su reto de ganar el torneo para obtener la liberación de la gente que le rodea.

La muerte de un héroe

Quizá la prueba más fehaciente de la intención de cambio de sus desarrolladores es la escena de vídeo con la que comienza el juego, y en la que vemos cómo los malvados Shang Tung y Quan Chi acaban con la vida de Liu Kang, el héroe oficial de la saga. Unos llorarán su ausencia, aunque otros (como toda la Redacción de *PlanetStation*, para qué negarlo) lo celebrarán como un refrescante atrevimiento. No obstante, que los fans no se preocupen: otros luchadores clásicos como Sub-Zero, Scorpion, Johnny Cage, Sonya Blade o Jax están más que dispuestos a sustituir al héroe muerto.

No obstante ésa es solamente una novedad superficial, un mero dato que abre camino para lo auténticamente importante: el cambio en el sistema de combate. Parece que sus programadores han aprendido la lección de *Tekken* o *Virtua Fighter* y han renunciado a la excesiva simplicidad de los anteriores capítulos de la saga,



KENSHI

Aunque las malas lenguas dicen que practica el mismo arte marcial que Bo'Rai Cho (por aquello de que va siempre ciego), en realidad Kenshi es un espadachín que dedica su vida a encontrar y vencer a Shang Tung, la única forma de liberar a los espíritus de sus ancestros asimilados por el malvado hechicero.



Sólo a Jax se le podía ocurrir comer garbanzos con chorizo antes de combatir contra Scorpion.



"¿Me da la hora, por favor?" "Por supuesto señorita, se la voy a dar en toda la mandíbula"



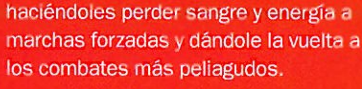
NITARA
Aunque no desentonaría en las cercanías del Camp Nou o la Casa de Campo, las alas de Nitara desvelan su auténtica personalidad: es una vampira. Su mundo está atado al Ultramundo, así que busca el Orbe que puede liberarlos de ese aprisionamiento y que sólo puede encontrar el *cyborg* ninja Cyrax.



HSU HAO
Además de un gran seguidor de los Village People (sólo hay que ver su atuendo), Hao es un infiltrado de la organización Dragón Rojo en las Fuerzas Especiales que ha recibido la misión de destruir la capacidad de viajar entre los dos mundos de la Agencia de Investigación del Ultramundo.

sustituyéndola por una (relativa) complejidad que hace este *MK: Deadly Alliance* mucho más divertido que sus antecesores. No únicamente por la ampliación de los golpes realizables por cada luchador, sino por algo más importante: la posibilidad de todos los luchadores de optar en cualquier momento por tres artes marciales distintas, una de ellas con un arma blanca (o no) a lo *Soul Calibur*.

Eso le da un componente estratégico a los combates inédito en la saga: un luchador puede tener unos golpes más eficientes en un estilo marcial que en otro, o quizá más efectivos contra un determinado enemigo. Además no hay que despreciar el uso de las armas blancas, que no tiene nada que ver con la chapuza de *MK 4* ya que resultan realmente útiles: no sólo son más contundentes que un golpe normal, sino que algunos personajes puede empalar a sus contrincantes con ellas, haciéndoles perder sangre y energía a marchas forzadas y dándole la vuelta a los combates más peliagudos.



Menos cachondeo y más combate

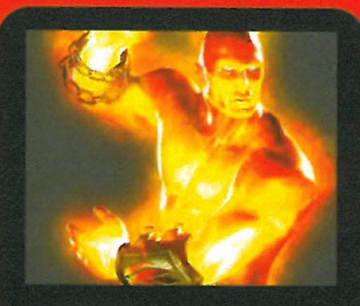
Conscientes de que la gente estaba harta de tanto *fatality*, *babality*, *friendship*, *animality* y tonterías varias, los chicos de Midway han aprovechado su potenciación del sistema de combate de la saga para volver a las raíces de la misma, otorgándole un único *fatality* a



DRAHMIN
Este poderoso guerrero con pinta de extra de *Los Picapiedra* lleva cientos de años viviendo en el quinto plano del Ultramundo. Quan Chi le ofrece, junto a Moloch, la posibilidad de ser liberado si le protegen de la furia de Scorpion, que ha averiguado que es el auténtico asesino de su familia.



Mira que le dijimos a Drahmin que no se acercara a Kano cuando está espantando moscas...



BLAZE
Este elemental del Ultramundo, al que sus amigos llaman "Gusy Luz", fue atrapado por la antigua secta de adoradores del Rey Dragón que, mediante un poderoso hechizo, le obligaron a proteger contra su voluntad el último Huevo del Gran Dragón (de los que se incuban, no de los otros, malpensados).



MOKAP
No, ni es un tipo disfrazado de Árbol de Navidad ni el protagonista de la segunda parte de *El Bola*: se trata de un profesor de artes marciales del norte de Chicago, amigo de Johnny Cage, que iba a hacer algo de trabajo de motion capture para su nuevo filme *Mortal Kombat: Deadly Alliance*.



Tras cada combate, estos guerreros necesitan una transfusión de varias garrafas de sangre.

cada uno de los luchadores. Eso consigue que no luchemos sólo para probar esos finales "a lo bruto", sino que disfrutemos de los combates en sí (a lo que ayuda las toneladas de sangre que vierten los personajes... los charcos del juego harían las delicias del Conde Drácula).

Pero no os asustéis por estos cambios jugables, ya que podréis aprender a dominar a todos y cada uno de los personajes de *MK: Deadly Alliance* gracias a un nuevo modo llamado Konquest en el que, a la manera de la modalidad Mission de *Soul Calibur*, tendremos que cumplir objetivos que consistentes en hacernos con los controles principales de los luchadores, desde los ataques más sencillos hasta los combos más complejos. Además, con cada misión cumplida se nos otorgarán unas monedas de entre varias clases distintas, y que más tarde nos servirán para desbloquear todo tipo de extras (monedas que también pueden conseguirse en el modo Arcade de siempre, eso sí): personajes ocultos, trajes adicionales, todo tipo de dibujos y *sketches* preliminares... para ello nos desplazaremos a una opción llamada The Krypt, que nos presenta un enorme mausoleo con nada más y nada menos que ¡667 ataúdes!, todos ellos con algún secreto desbloqueable en su interior (claro, que algunos están vacíos).

En definitiva, todo apunta a que este *MK: Deadly Alliance* se convertirá en uno de los *beat'em-ups* más interesantes para la bestia negra de Sony, quizá no a la (estratosférica) altura de obras maestras como *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*, pero con carisma y capacidad de diversión suficiente como para estar muy muy cerquita de ellos.



MAVADO
Como con ese nombre no puede ser precisamente el chico de la película (entonces debería haberse llamado "Güeno" o algo parecido), este asesino con gustos estéticos a lo *Mad Max* es un miembro de la organización criminal secreta Dragón Rojo volcado en la eliminación de los disidentes de su colectivo, conocidos como Dragón Negro.



FROST
Este Sub-Zero con mucha pechonalidad y pelo pincho a lo Son Goku es una miembro del clan Lin Kuei que demuestra tener poderes congelantes. Sorprendido, Sub-Zero la toma a su cargo y la entrena en las disciplinas marciales que él practica, refinando el control de Frost sobre su capacidad de congelar las partículas de agua.



Si Scorpion se dedica a dar volteretas, su oponente va a tener que tomar Bio-Drahmin.

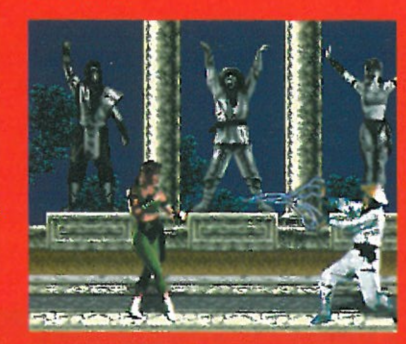
Mortal Kombat: la saga

Si el argumento de los *Mortal Kombat* es todo un culebrón, la historia de la saga en sí no se queda atrás: un juego modesto se convierte en un éxito sorpresa y se instala en los altares videojueguiles para después caer en desgracia... ¿será *MK: Deadly Alliance* su redención? Juzgadlo vosotros mismos

Mortal Kombat

Plataformas **Arcade, Mega Drive, Super Nintendo, GameGear, Game Boy, Sega CD**
Año **1992**

El origen de toda la saga fue este modesto beat'em-up que, pese a ser técnicamente normalito, en su día llamó la atención en los salones recreativos de todo el mundo por sus personajes animados en base a actores reales y, sobre todo, por su muy explícita violencia (visible en los litros de sangre que vertían los luchadores a cada golpe y, sobre todo, en las auténticas estrellas del juego, los *fatalities*). El tiempo se ha portado muy mal con el juego, y hoy en día sus modestísimos gráficos y su primitivo control resultan más risibles que admirables... pero la nostalgia es la nostalgia, y *Mortal Kombat* sigue conservando parte de su encanto.

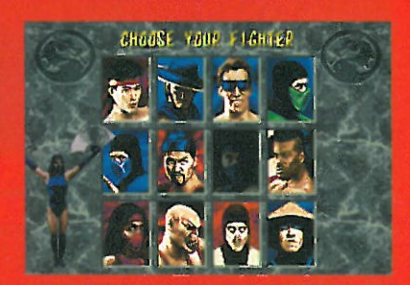


Desde luego, no se puede decir que el número de luchadores fuera el fuerte del juego...

Mortal Kombat II

Plataformas **Arcade, Mega Drive, Super Nintendo, GameGear, Game Boy, Sega CD, Sega 32X**
Año **1994**

Los fans de la saga *Mortal Kombat* consideran a esta segunda parte como la mejor de toda la serie, y no es para menos: los chicos de Midway no sólo mejoraron notablemente el nivel técnico y refinaron el sistema de control, sino que además impregnaron al juego de un divertido humor negro que les permitió llevar la brutalidad del primer *Mortal Kombat* al extremo. Y es que además de ver más salpicones de sangre que nunca, esta secuela nos permitía hacer dos *fatalities* por personaje... aunque, por aquello de que no pensaran que eran unos sádicos, sus desarrolladores también incluyeron los divertidos *babalities* y *friendship*.



Una galería seleccionable mucho más amplia, y en la que hicieron su aparición clásicos como Jax o "LocoMía" Kitara.



Mortal Kombat III

Plataformas: **Arcade, Mega Drive, Super Nintendo, GameGear, Game Boy, PlayStation**
Año: **1995**

Muchas veces el éxito es lo peor que puede ocurrirle a una persona, y a Midway parece que no le sentó demasiado bien el exitazo de *Mortal Kombat II* ya que dieron un cierto patinazo con esta tercera parte. Los gráficos no sufrieron casi mejoras, exceptuando alguna tímida utilización de polígonos poco notable, y se cambió el hasta ahora sencillo control de la serie por un nuevo sistema de combate basado en combos, haciéndolo demasiado complicado para los fans de toda la vida. Por si fuera poco, a los *fatalities*, *babalities* y *friendship* se les añadió un *animality*, saturando demasiado la nómina de trucos 'graciosos'.



La nómina del juego aumenta aún más: a los monstruos de cuatro brazos y ninjas de toda la vida se añadieron *cyborgs* como Cyrax.

Mortal Kombat Trilogy

Plataformas: **PlayStation, PC, Nintendo 64, Saturn, Game.com**
Año: **1996**

Esta amalgama de los tres primeros juegos de la serie fue el primer *Mortal Kombat* realizado directamente para plataformas domésticas. Por desgracia, partía con un *handicap* bastante grave: la utilización tanto del motor gráfico como el sistema de juego de *Ultimate Mortal Kombat III* (actualización de *MK III* que no mejoró la decepción provocada por éste), lo que le convertía en poco más que una extensión. Lo más positivo de este *MK Trilogy* fue que, para regocijo de los fans, unía en un solo juego a todos los luchadores de la serie, consiguiendo la nómina de guerreros más amplia de la saga.



No estamos seguro de si al bichejo de abajo le han dado un puñetazo o le han estampado un kiwi en la cara.



Mortal Kombat 4

Plataformas: **Arcade, PlayStation, Nintendo 64, GameBoy Color**
Año: **1997**

Si *Mortal Kombat* fuera un barco de *Hundir la Flota*, la casilla de *MK 4* sería el causante de un "Tocado y hundido". Y es que los jugones empezaban a cansarse de una saga que, en 5 años de vida, prácticamente no había cambiado su sistema de combate, algo especialmente criticable en esta cuarta parte debido a que el salto a las 3D sólo se produjo a nivel gráfico. El sistema de control era prácticamente idéntico al de *MK III*, con el simplón añadido de la posibilidad del uso de armas (que caían al suelo al primer golpe bien dado por el contrincante).

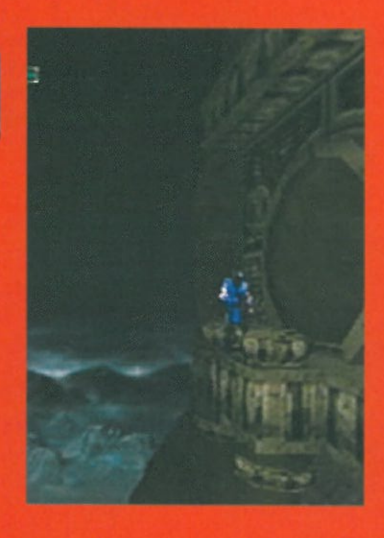




Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Plataformas: **PlayStation, Nintendo 64**
Año: **1997**

Tristemente, lo que era una idea interesante (usar una parte de la densa historia de *MK* para realizar una aventura gráfica con toques de plataformas) acabó resultando un auténtico churro marinero por culpa de una ejecución auténticamente lamentable, que unía un nivel técnico deleznable con un control totalmente majadero. Al menos, eso sí, desarrollaba un poco la historia del carismático Sub-Zero.



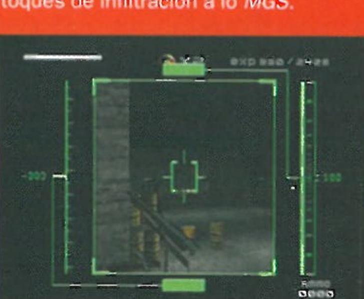
Mortal Kombat: Special Forces

Plataformas: **PlayStation, Nintendo 64**
Año: **2000**

Si bien *MK Mythologies* al menos podía jactarse de desarrollar a Sub-Zero, esta decepcionante aventura gráfica tomaba como mera excusa el enfrentamiento clásico entre Jax, Kano y Sonya Blade para dar a luz una aventura con feos gráficos tridimensionales, que unía una mecánica de "mata-mata-mata" con toques de infiltración a lo *MGS*.



Cuando el protagonista de un juego de acción es presentado como un cantante de *OT*, es que algo no funciona...





Metal Gear Solid 2: Substance



¿Es posible mejorar uno de los más notables juegos de todos tiempos? Si hay una persona capaz de hacerlo ése es, sin duda, Hideo Kojima. En *PlanetStation* hemos pasado unos cuantos días (es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo) desmenuzando una versión de *MGS 2: Substance* recién llegada de Japón para descubrir si Kojima sigue estando a la altura de su leyenda.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Marzo**

Empecemos dejando una cosa clara: en este *Metal Gear Solid 2: Substance* no es posible jugar como Snake la parte de la historia que en *Sons of Liberty* protagonizaba Raiden. Todos los rumores y conjeturas que sobre ese tema habéis leído y escuchado durante los últimos meses tienen menos validez que un talón firmado por Mario Conde. Aquellos de vosotros que odiáis con todas vuestras fuerzas al rubito protagonista de *MGS 2* lo tendréis que seguir soportando aquí durante las 11 horas que suele durar la segunda parte del juego.

Y es que podríamos decir que en *Substance* vamos a encontrar dos juegos en uno: el que ya pudimos disfrutar hace casi un año y una serie de añadidos en los que sí podremos jugar con nuestra serpiente favorita en algunas (y sólo en algunas) localizaciones que ya recorrimos con Raiden.

De *Sons of Liberty* poco podemos decir que no hayamos repetido más veces que el "Gracias por este sueño" de Bustamante, así que os emplazamos a la fantástica *review* (modestos que somos) del número 40 para conocer a fondo esta joya que todo aficionado a los videojuegos debería tener en su juegoteca... o como se diga el lugar en el que se almacenan los juegos.

Érase una vez una serpiente...

Lo realmente novedoso de *Substance* son todos los añadidos que Hideo Kojima ha incluido. Entre ellos encontramos las Snake Tales, más de 500 misiones suplementarias y un surrealista modo dedicado al *skateboard*.

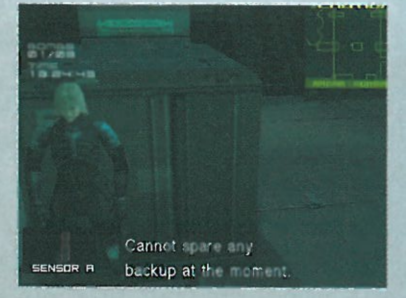
No es posible jugar como Snake la parte de la historia que en *Sons of Liberty* protagonizaba Raiden

De todos estos extras lo más interesante son, sin duda, las Snake Tales. En ellas controlaremos a Solid Snake a través de 5 historias independientes que tienen lugar en distintas localizaciones que ya aparecían en el



Snake va tan sobrado, que incluso se permite el lujo de dar un masaje a este soldado.

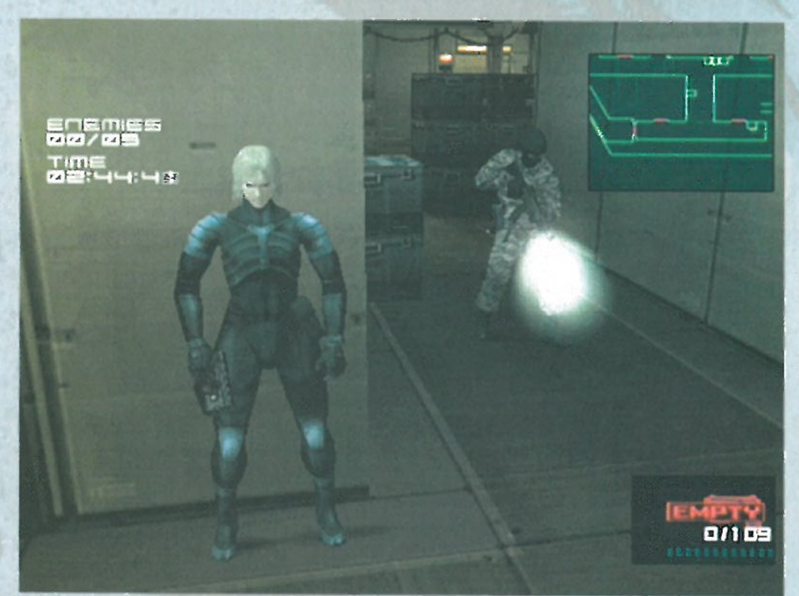






Visto de tan cerca, no sabríamos decir si el de arriba es el protagonista de *Sons of Liberty* o una señora a la caza de rebajas.

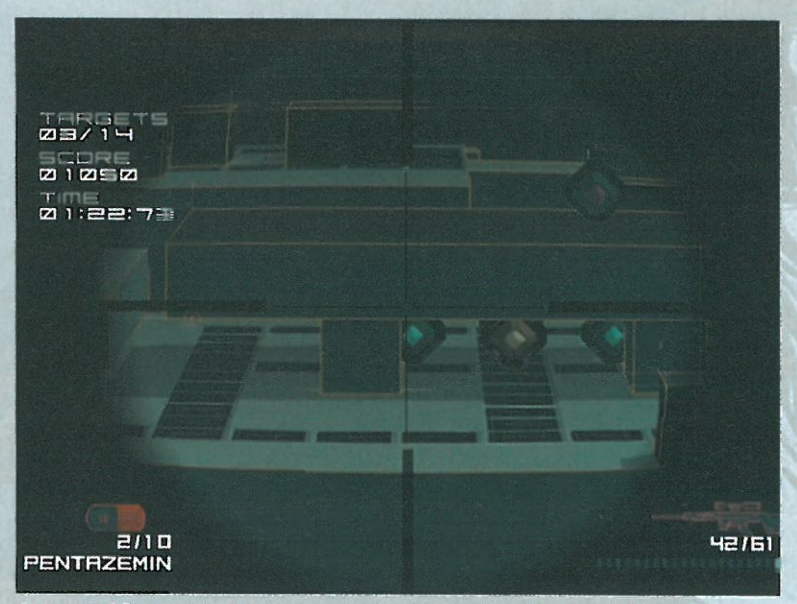




"Si va a estar todo el rato apuntando al suelo, no sé para que me escondo tanto".



Apuntando a esa parte del cuerpo, seguro que este soldado no se va a mover.



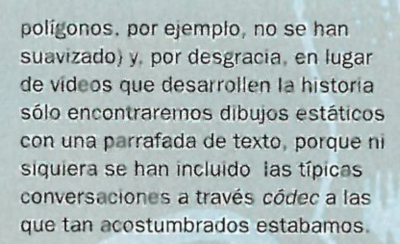
No es que el Pentazemin tenga nuevos efectos alucinógenos, ésta es una VR Mission.



Snake disfrazado de Pliskin, en busca del lavabo más cercano. Él también es humano.

juego principal. Es aquí donde podremos vivir con la Serpiente Sólida momentos tan espectaculares como una pelea con Vamp o Solidus o el reencuentro del protagonista y Meryl.

El problema es que, como ya hemos dicho, se trata de historias independientes que en muchos casos están metidas con calzador ya que el argumento se acerca en ocasiones a un culebrón venezolano más que a un videojuego. Además, técnicamente estas fases siguen siendo tan geniales como lo eran en *Sons of Liberty*, pero no se ha producido ninguna mejora (los dientes de sierra de algunos polígonos, por ejemplo, no se han suavizado) y, por desgracia, en lugar de vídeos que desarrollen la historia sólo encontraremos dibujos estáticos con una parrafada de texto, porque ni siquiera se han incluido las típicas conversaciones a través *códec* a las que tan acostumbrados estabamos.

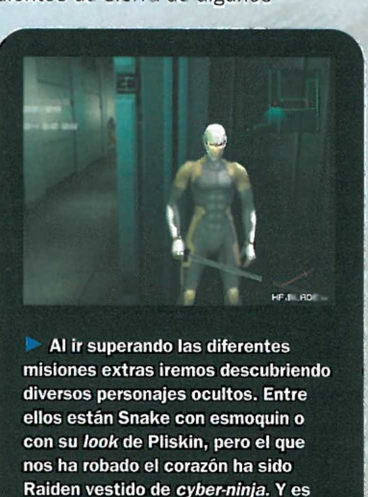


De entre todos los extras del juego,lo más interesante son, sin duda, los cinco Snake Tales

Es una lástima que no se hayan cuidado un poco más estos detalles, ya que por lo demás las Snake Tales son indispensables para todo buen fan de la saga. Eso sí, el hecho de que no podamos utilizar el radar y lo contadas que están las raciones, las armas y la munición hacen que la dificultad de estos niveles sea bastante elevada.



Unos minutos después, Snake se enfrentará a Vamp. Es normal que se lo piense.



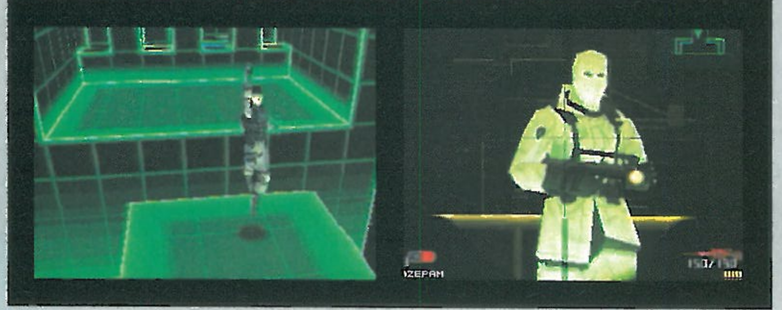
Al ir superando las diferentes misiones extras iremos descubriendo diversos personajes ocultos. Entre ellos están Snake con esmoquin o con su *look* de Pliskin, pero el que nos ha robado el corazón ha sido Raiden vestido de *cyber-ninja*. Y es que repartir sablazos con su katana tiene mucho encanto.





Las misiones especiales de PS One

El *Metal Gear Solid* de PS One también contó con una nueva versión llamada en Japón *Metal Gear Solid Integral* que incluía el juego original y 300 misiones de entrenamiento. En Europa, sin embargo, estas misiones extras llegaron como un CD independiente, titulado *MGS: Special Missions*, que sólo funcionaba si se disponía del juego original y que se puso a la venta a un precio más bajo del habitual. Una interesante idea que esperamos también se aplique con este *Substance*.





Para todos los fans de Snake, aquí tenéis la parte trasera del traje que lucía en el MGS de PSX.

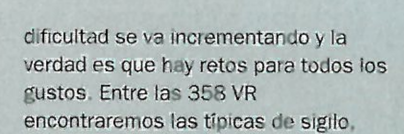






Para que no se diga que todo en este juego es violencia, aquí tenéis una muestra de uno de los más interesantes retos: el Photograph Mode. Para jugar a él es necesario completar todas las Alternative Missions de un personaje y, como su propio nombre indica, deberemos sacar fotografías de cosas tan curiosas como un fantasma o el clásico signo de admiración que aparece sobre los soldados.

Misiones para todos los gustos



Como ya sucedía con las Special Missions del primer *Metal Gear Solid* de PSX, esta vez también vamos a encontrar toda una serie de misiones extras que para todos los que hayan visto el final de *Sons of Liberty* tienen más importancia que nunca, ya que había continuas referencias a ellas. Sin embargo, estas misiones son ahora mucho más completas y están divididas en dos grupos diferentes: las Alternative Missions y las VR Missions. Ambas están estructuradas en distintos niveles en los que la dificultad se va incrementando y la verdad es que hay retos para todos los gustos. Entre las 358 VR encontraremos las típicas de sigilo, pero también algunas en las que hay que eliminar a todos los soldados o utilizar diversas armas. Pero son las 153 Alternative Missions las más interesantes, ya que en ellas visitaremos escenarios reales en los que deberemos desactivar bombas, pillar por sorpresa y apuntar a soldados (igual que para conseguir las *dog tags*) o acabar con todos los guardias. En definitiva, entre todas las misiones se puede llegar a disfrutar de entre 15 y

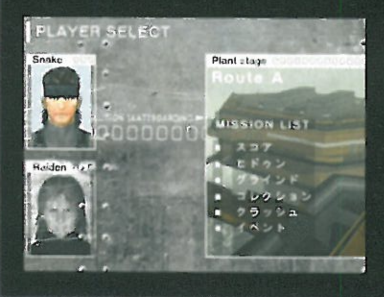
En lugar de vídeos que desarrollen la historia tendremos dibujos estáticos con una páginas de texto



Psssssssss ¡Señor de la ametralladora, soy un espía intentando infiltrarse!

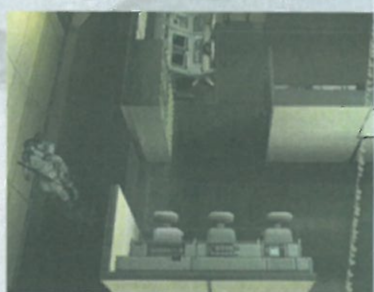
Snake a ritmo de *punk*

Uno de los momentos más memorables (y también surrealistas, para que engañarnos) de *MGS 2: Substance* es el modo Skateboarding. En él podremos escoger entre Snake y Raiden para hacer frente a una serie de retos sobre un *skate* al más puro estilo *Tony Hawk's*. La verdad es que se trata de un modo que gráficamente no desmerece la calidad general del juego, pero quizá lo más destacable es la versión estilo *punk* del tema principal de *Sons of Liberty* que podremos escuchar de fondo. Impagable.













20 horas de juego, algo que agradecerán los que criticaban *Sons of Liberty* por ser demasiado corto.

No podemos pasar por alto que este *Metal Gear Solid 2: Substance* estaba, de hecho, pensado para los usuarios de X-Box, ya que en la consola de Microsoft nunca llegó a aparecer *Sons of Liberty* por mucho que Bill Gates lo intentara tirando de billetera. Sin embargo, cuando se ponga a la venta por estos lares allá por el próximo mes de marzo se va a convertir en compra obligada para todos aquellos que no disfrutaron con la primera aventura de Snake en PS2 (¿dónde estábais el año pasado?), pero también para los auténticos fans de la obra cumbre de Hideo Kojima, ya que lleva el concepto del sigilo, tan copiado últimamente, hasta unos niveles de profundidad nunca vistos hasta ahora.







Incluso para un héroe como Snake, las rejillas de las trampillas son una faena.



¿En vez de robar a su compañero muerto, ese soldado no debería ir a por Snake?









El regreso de Meryl

Una de las mayores sorpresas que esconden las Snakes Tales es la respuesta a un gran enigma: ¿qué le pasó a Meryl tras el primer *Metal Gear Solid*? La historia "Confidential Legacy" nos ofrecerá todas las respuestas, y además podremos volver a ver (aunque un tanto fugazmente, desgraciadamente) a la antigua *partenaire* de Snake, mientras que el protagonista llevará puesto durante toda la misión el traje de aquel añorado *MGS* de PS One.





Snake también quiere dejar constancia del desastre del Prestige con su cámara fotográfica.

El arte de matar

Tenchu: Wrath of Heaven

Casi cinco años hemos tenido que esperar para saber qué ocurría después del primer *Tenchu*, pero pronto la tercera parte de la saga nos lo desvelará en nuestra PS2



Con sus habilidades ninja, Ayame puede combatir incluso habiéndose bebido todo ese sake.



Muy ninjas serán, pero en cuanto pueden chupar cámara no se cortan en colarse en el plano.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **K2**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Primavera 2003**

Desde que, durante el E3 del 2001, Activision presentó por primera vez la segunda secuela de *Tenchu* (a puerta cerrada y en una versión muy primitiva), los fans de la saga ninja por excelencia de las consolas de Sony han esperado su lanzamiento con más excitación que una quinceañera a punto de entrar en el camerino de Álex Ubago. Por desgracia el juego ha sufrido algún retraso, pero parece que (si no ocurre nada) la espera terminará por fin durante esta misma primavera.

Este *Wrath of Heaven* continuará la historia no mucho después de donde quedó el original

Y les va a resultar mucho más apetecible porque, después de la precuela que suponía *Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins*, este *Tenchu: Wrath of Heaven* continuará la historia no mucho después de donde quedó el original. Como sabrán todos aquellos que fueron capaces de terminar dicho juego, al final de éste su protagonista masculino Rikimaru sacrificaba su vida para salvar a su compañera Ayame y a la pequeña princesa Kiku... sin embargo, en el nuevo título que aquí nos ocupa, el ninja alérgico al Grecian 2000 vuelve a aparecer para ayudar a su amo Lord Gohda a enfrentarse al poderoso Tenrai, un misterioso enemigo que cuenta con seis señores de las tinieblas y todo un ejército de ninjas para conquistar Japón. Lo de por qué Rikimaru sigue vivo y si tiene algo que ver con algunos baños en la playa de Palomares, de momento los desarrolladores de K2 (en su esplendoroso debut en la saga, después de que Activision le comprara los derechos a sus creadores originales, los chicos de Sony Music) lo han dejado en incógnita, igual que el retorno de personajes tan familiares y/u odiados como el *senpai* de los protagonistas, Tatsumaru, o ese reiterado y reiterativo *final boss* del primer *Tenchu*, Onikage.

Con nocturnidad y alevosía

Quizá una de las novedades más atractivas de este *Wrath of Heaven* es la capacidad de los protagonistas de aprender durante el juego una serie de habilidades especiales (en concreto, nueve por cada personaje) gracias a la recolección de una serie de *kanjis* que se nos irán asignando cada vez que realicemos un asesinato sigiloso. Entre las más sorprendentes están la que nos permitirá quedarnos colgados del techo para, cuando pase un enemigo por debajo nuestro, poder matarlo a placer o la que nos otorgará



Tesshu deberá enfrentarse también a engendros como este demonio *rapper*.

Otro asesino se une al grupo

En *Tenchu: Wrath of Heaven* los desarrolladores han introducido un tercer personaje jugable que desbloqueamos cuando nos pasamos el juego con Rikimaru y Ayame. Se trata de Tesshu, un doctor que dedica las noches de su vida a ejercer el oficio de asesino... aunque sólo sobre los que cree que se lo merecen. Aunque sus armas (dos punzones en sus muñecas) no son tan espectaculares como las de los protagonistas, sí que cuenta con la secuencia de asesinato silencioso más vistosa, en la que vemos (en un plano descaradamente inspirado en *Romeo Debe Morir*) con rayos-X cómo el punzón se clava en el cerebro del enemigo. Impresionante.







El tipo de la izquierda no ha notado que está perdiendo píxeles rojos por momentos.

El modo Cooperativo permite que un amigo nos ayude en nuestras tareas de limpieza.

el poder de simular un suicidio con vistas a que un malo se acerque a nosotros y podamos eliminarlo por sorpresa.

Pero por supuesto las posibilidades de los protagonistas no se quedan ahí: como todo buen juego de ninjas que se precie, esta tercera parte de *Tenchu* nos ofrece hasta treinta armas y *gadgets* diferentes (que incluso podemos 'agenciarnos' de los enemigos muertos) que harían palidecer de envidia al mismísimo James Bond. Además de los típicos *shurikens*, contaremos con las entrañables bolas de arroz envenenadas, el hechizo Camaleón (que nos permite transformarnos en cualquier personaje), fuegos artificiales, un silbato especial que nos permite imitar animales, una armadura ninja... en pocas palabras, todo lo necesario para matar todos los enemigos posibles con el mínimo esfuerzo.

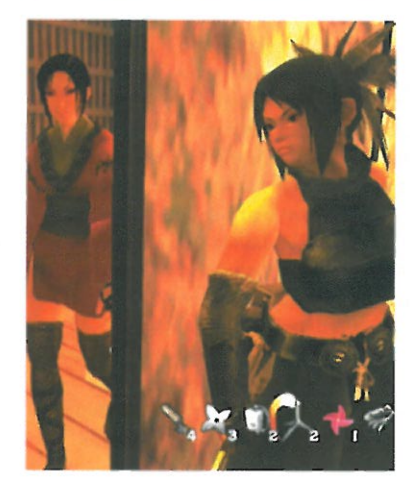
Los desarrolladores han mejorado la IA de los enemigos con respecto a la de los dos primeros *Tenchu*

Claro que, con tanta arma diferente, lo mínimo que uno puede esperar son unos rivales a su altura, y los desarrolladores de K2 se han asegurado de ello mejorando la IA de los enemigos con respecto a la de los dos primeros *Tenchu*. Ya no atacarán a tontas y a locas, sino que intentarán colocarse fuera del alcance de nuestras armas, aunque lo suficientemente cerca como para poder usar las suyas. Es más, si intentamos huir a través de un techo bajo, es más que posible que el guardia en cuestión se suba detrás nuestro y nos persiga cual Coyote al Correcaminos.

No amiguetes, lo que Rikimaru está asesinando vilmente en esta captura no es un alemán de vacaciones en la Costa de Sol al que su mujer engaña con el camarero del hotel: se trata de todo un demonio. Y es que, cuando hay por en medio poderes paranormales, uno no sabe qué clase de seres de ultratumba va a tener que machacar...

Matar entre dos, más fácil

Wrath of Heaven contará con nueve niveles en los que cada uno de los personajes principales tendrá una misión diferente que cumplir (el personaje oculto del juego, Tesshu,





Por culpa de esta bestiaja nuestro bienamado Chiquito de la Calzada va a perder a su tatarabuelo japonés.



"¿No has oído un ruido?" "Pío pío" "Vaya, otra vez ese ninja que imita tan mal a los pájaros".

sólo participará en seis de esas campañas), aunque Rikimaru contará con un nivel adicional de bonus. No obstante los programadores han querido asegurar cierto valor de *replay*, por lo que han añadido la curiosa posibilidad de escoger antes de comenzar fase una de entre tres disposiciones diferentes de los enemigos: gracias a ello, jugar varias veces al mismo escenario resulta menos aburrido, ya que cuesta más aprender la disposición de los guardias.

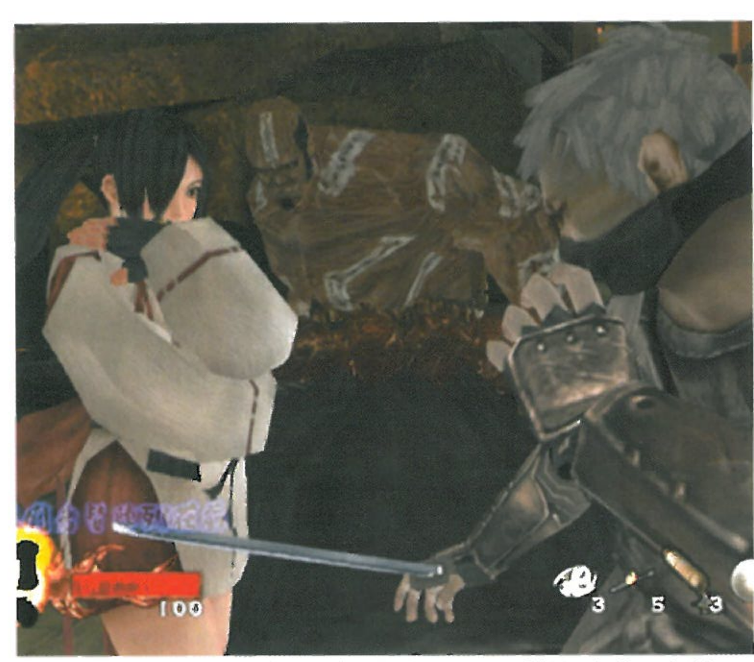
Sin embargo, lo que sin duda alargará mucho más la vida jugable de este tercer *Tenchu* es la sustitución del editor de escenarios de sus antecesores por unos atractivos modos multijugador a pantalla partida. Cómo no, contaremos con la típica y tópica modalidad *deathmatch* con la que canearte en cualquier escenario del juego con tu personaje preferido, pero sin lugar a dudas el añadido más atractivo es el modo cooperativo, que nos permitirá jugar a cuatro manos para cumplir una serie de seis misiones situadas en otros tantos escenarios completamente originales, no basados en el juego en sí. Coordinarse con un compañero para distraer a un guardia mientras el otro lo deja fuera de combate hace mucho más divertido el juego, sobre todo si el refresco de pantalla aguanta, como en la previa que hemos jugado, sin inmutarse, y sin perder ni un ápice de definición ni calidad gráfica en la imagen.

El añadido más atractivo es el modo cooperativo, que nos permitirá jugar a cuatro manos

Por lo que hemos visto hasta el momento, mucho tendrían que torcerse las cosas para que *Tenchu: Wrath of Heaven* no acabe convirtiéndose, no sólo en un más que digno sucesor de sus hermanos mayores para la gris de Sony, sino seguramente en el episodio más brillante y con mayor calidad de toda esta saga ninja.


Mantiene y valora el espíritu de la saga


Esperemos que lo mejoren gráficamente

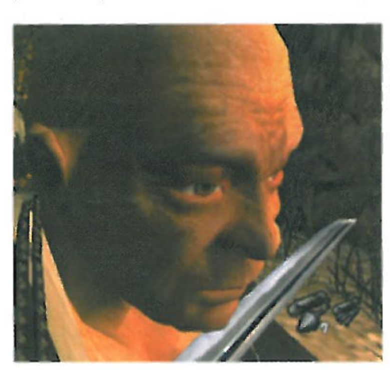

El tipo de atrás es un poco nervioso, así que cada vez que se afeita acaba lleno de tiritas.

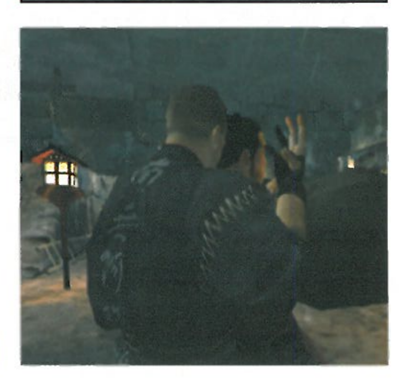
Unos antecedentes... terroríficos

Seguramente el nombre de los chicos de K2 os suena tanto como el del reparador de somieres de Jesús Gil, pero en realidad este grupo de programadores salidos de Square y Capcom ya había realizado un juego para PS One allá por 1999. Se trataba de *Countdown Vampires*, un *survival horror* más que inspirado en *Resident Evil* que cambiaba los zombies por vampiros... y poco más. Pese a algunas buenas ideas jugables (como la posibilidad de curar a los vampiros con agua bendita), el juego era muy mediocre a todos los niveles y pasó, la verdad es que justamente, sin pena ni gloria.

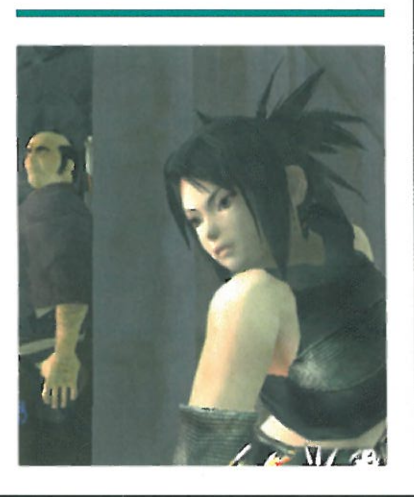








"No sé, no sé, creo que me debo estar resfriando porque noto un dolorcillo aquí en la garganta queeee..."





Desde luego, *Tenchu: Wrath of Heaven* no es un juego para niños. Eso de que al menor cortecito cualquier enemigo empiece a chorrear más sangre que las Fuentes de Montjuich y que de vez en cuando alguno de ellos 'pierda la cabeza' cuando los matas de forma sigilosa no lo hace recomendable para las Asociaciones de Padres.



La marca del bárbaro

The Mark of Kri

Bajo el aspecto de una película de dibujos animados, Sony nos trae una sangrienta aventura protagonizada por un pariente lejano de Conan el Bárbaro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony San Diego**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Marzo**

Ya en el pasado E3 pudimos probar por primera vez (y parecía que última, porque hasta hace poco no estuvo en la lista de lanzamientos en Europa de Sony) este juego desarrollado por los estudios de San Diego en el que las apariencias engañan. Y es que su aspecto gráfico de dibujos animados esconde una mezcla de aventura y beat'em-up bastante sanguinolento que puede convertirse en una de las sorpresas más gratas de este período postnavideño en el que no suelen abundar los títulos de calidad.

Como en todo buen juego que se precie, nuestra misión será salvar al mundo, esta vez amenazado por un maléfico hechizo partido en seis partes que, si son reunidas, abrirán un portal a las fuerzas del mal dispuestas a devastar la tierra y a poner a Carlos Lozano a presentar el Telediario. Por suerte Rau (un joven guerrero que, por su aspecto, debe tomar esteroides para desayunar, comer y cenar) y su ave mascota Kuzo harán las veces de héroes impidiendo que esas seis partes caigan en malas manos.





"¿Por quién empiezo?" Para que luego digan que Rau mata primero y pregunta después.



Con esa X en la cabeza, va a ser difícil que este guardia salga de ésta.

Mandobles con control

Para ello deberemos irnos abriendo paso entre los enemigos utilizando un novedoso sistema basado en asignar a cada uno de los rivales un botón del pad gracias al mando analógico derecho, que nos permite rastrear la zona para fijar todos los blancos. De esta manera, al pulsar cada uno de los botones atacaremos a un determinado enemigo, mientras que si dejamos alguno libre podremos ir realizando diferentes combos. Aunque puede parecer complicado, os podemos asegurar que este sistema funciona y que permite tener en todo momento el control de nuestras acciones, por muy multitudinarias que sean las batallas.

Su aspecto gráfico esconde una mezcla de aventura y beat'em-up bastante sangriento

Pero no todo será avanzar a base de mandobles o flechazos, ya que a veces el desarrollo de la aventura nos exigirá utilizar el sigilo para acercarnos por la espalda de los enemigos y rebanarles el cuello sin levantar sospechas. Y es que el protagonista no se andará con







"No seáis tan tímidos hombre, acercaros al tío Rau sin miedo".


No Rau, por mucho que te empeñes los pinchitos no son exactamente esto...

chiquitas (ni siquiera De la Calzada) a la hora de rematar a enemigos en el suelo o de ensartarlos en la pared, acciones que sorprenden porque el excelente apartado gráfico de *The Mark of Kri* lo emparenta con películas de la factoría Disney (no en vano algunos miembros de los estudios de San Diego de Sony trabajaron antes en la compañía del tío Walt), algo a lo que contribuye el hecho de que todas las animaciones han sido dibujadas a mano, sin utilizar ningún tipo de captura de movimiento de personas de carne y hueso.

Utilizaremos un novedoso sistema basado en asignar a cada rival un botón del pad

Si a todo ello le sumamos el más que notable doblaje al castellano que podremos disfrutar en nuestro país, todo apunta a que estamos ante una de las propuestas más originales y de más calidad del 2003, a la que sólo un desarrollo que a veces llega a hacerse repetitivo puede restar algunos puntos.


Original sistema de lucha

Puede hacerse repetitivo





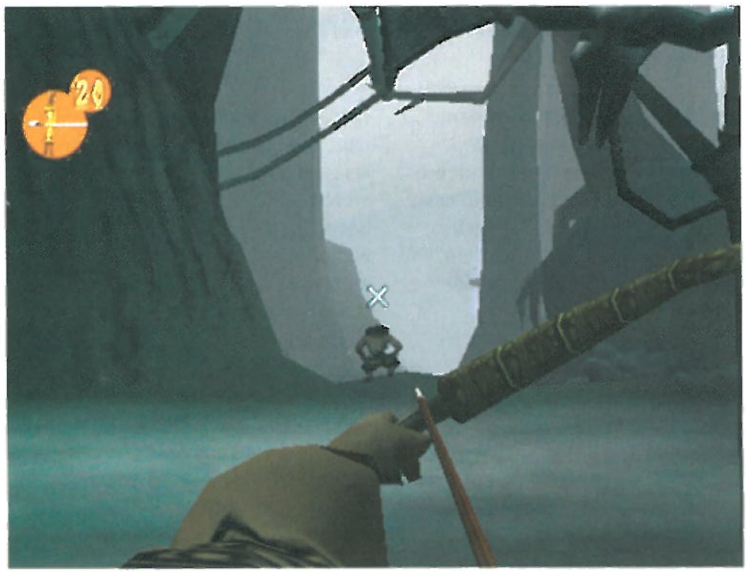

La taberna es el lugar al que volveremos después de cada misión. No sabemos si los chicos de los estudios de San Diego se han basado en nuestro redactor Kain (por eso de que siempre acaba en el bar), pero el caso es que en este lugar Rau podrá entrenarse, conseguir secretos, volver a jugar niveles o descubrir lo que debe hacer a continuación.

Un pájaro bien enseñado

Kuzo, la mascota del fornido protagonista, no se limitará a pasearse por los escenarios posado en su brazo como si estuviera disecado. Su participación será esencial a la hora de saber lo que nos depara la siguiente zona de los inmensos escenarios, ya que podemos hacer que se pose en determinados lugares algo alejados para pasar a ver por sus ojos y determinar dónde se encuentran los siguientes enemigos. Además, Kuzo también recogerá por nosotros algunos ítems e incluso puede mover palancas para abrir puertas o bajar escaleras de mano.







Vivir así es jugar a la PS2

Los Sims

¿No te gusta tu trabajo? ¿Sueñas con montarte tu propia casa? ¿Hace meses que no te comes una rosca? La solución virtual para tus problemas tiene nombre: *Los Sims*


Eso es tener buen gusto: una máscara africana al lado de un *pinball*...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Edge of Reality**
Editor **Maxis/EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Mediados febrero**

Pese a que el proyecto se ha ido retrasando una y otra vez y daba la impresión de que había acabado por perderse en el mismo limbo donde dormita el segundo disco de Jesulín de Ubrique, parece que por fin podremos disfrutar de una versión de *Los Sims* exclusiva para la bestia negra de Sony.

Como en toda la serie de juegos y expansiones que lleva dos años llenando los bolsillos de sus creadores, los chicos de Maxis, lo que nos propone este título para PS2 es bien sencillo: vivir una vida (más o menos) común y corriente. O sea conseguir un trabajo (que puede ir desde ejerce de camarero a ladrón de casas), decorar tu casa con cierto gusto, hacer amigos, ligarte a una vecina, intentar no quemar la cocina al hacerte de comer, mantener el nivel de suciedad de tu entorno a niveles aceptables...

Lo que nos propone este título para PS2 es bien sencillo: vivir una vida (más o menos) común

Explicado así puede sonar como algo tremendamente aburrido, pero cuando un juego es capaz de enganchar en tan poco tiempo a tantos millones de personas (entre ellos nuestro redactor jefe T-Virus, que aún está intentando convencer a EA de que meta a Nuria Fergó entre los personajes femeninos del juego) es porque tiene algo especial.

El enigma del DualShock

Toda adaptación para consola de un juego de estrategia para PC (porque *Los Sims*, aunque suene surrealista, no deja de tener la mecánica de un juego de estrategia) tiene que pagar un precio bastante alto: la dificultad que conlleva trasladar un control basado en menús dirigidos a través del ratón a un mando como el de la PlayStation. En ese sentido el trabajo de los desarrolladores de Edge of Reality ha sido excelente, ya que desde el principio decidieron que lo primero que tenían que conseguir, incluso antes de desarrollar el juego en sí, era un manejo sencillo e intuitivo que resultara asequible para los consoleros.

Además, si bien en las primeras versiones de *Los Sims* los personajes creables por el jugador estaban basados en unos patrones básicos bastante estrechos, limitándose a la mezcla de una vestimenta determinada con una cabeza (los cambios más significativos se producían por sexo, edad o raza), en la versión para PS2 contaremos con un magnífico editor denominado "Crear un Sim". En él podremos elegir no sólo una cara, sino su color de ojos, peinado, vello facial, color de piel, volumen corporal y todo tipo de añadidos secundarios como gafas, camisetas, pantalones,






Dos Sims al precio de uno

De entre todas las aportaciones inéditas que los desarrolladores de Maxis están incluyendo en la versión para PS2 de *Los Sims*, una de las más atractivas es la posibilidad de que jueguen dos personas simultáneamente (a pantalla partida, claro). De entre las grandes posibilidades que esto comporta, quizá la más divertida sea la inclusión de una serie de divertidos minijuegos que consistirán en misiones tan absurdas como ver quién hace más amigos en un tiempo determinado o quién es capaz de comer más rápido. De tan delirante, ¿no os dan unas ganas locas de probarlo?



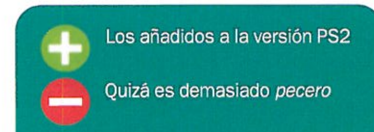

zapatos, gorros y un innumerable etcétera (lo que os permitirá, si queréis, montaros vuestra propia Redacción de apuestos y galantes redactores de videojuegos).

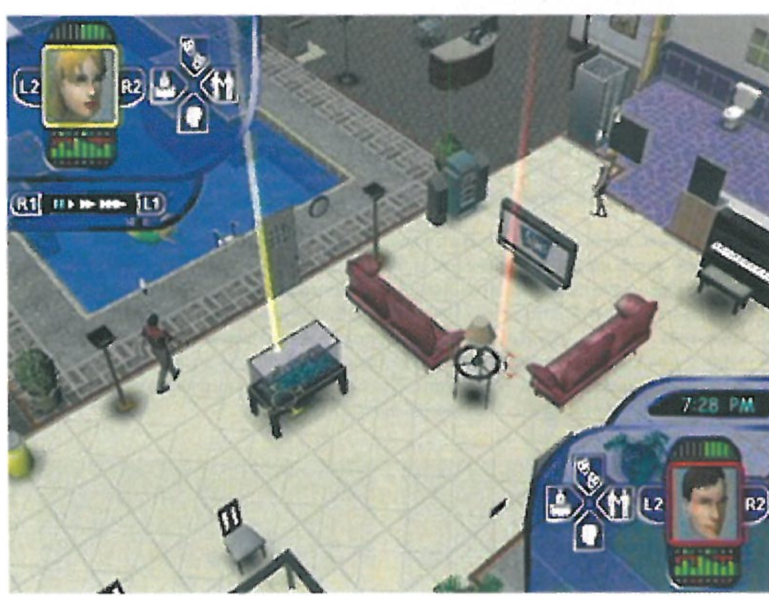
Mamá, quiero vivir solo

Pero, sin lugar a dudas, el añadido más atractivo del juego va a ser el modo exclusivo que sus desarrolladores se han sacado de la manga para PS2: el llamado "Lábrate un Porvenir". Éste nos hace comenzar más o menos como un protagonista de *Al Salir de Clase,* recién licenciado, en casa de mamá y sin un duro, para irnos asignando unos determinados objetivos que debemos ir cumpliendo. Esto no sólo sirve para que los consoleros, más habituados a jugar para cumplir objetivos concretos en lugar de al libre albedrío, se sientan más a gusto: también es una forma de que un jugador novato vaya aprendiendo el sistema de juego de *Los Sims*, permitiéndole más adelante montarse su vida a su estilo con el modo "Libre".

Desde luego, los desarrolladores de Edge of Reality han hecho un notable esfuerzo para adaptar su saga a las exigencias del mercado de jugadores de consolas. De lo que no estamos tan seguros es de que gente acostumbrada al ritmo trepidante y a la violencia de géneros como los arcades, los shoot'em-ups o los beat'em-ups aprecien el sosiego y la obligación de pensar que provoca *Los Sims*... la respuesta, a mitad del mes de febrero (si no nos 'sorprende' otro bonito retraso).

Los desarrolladores se han sacado de la manga un modo exclusivo para PS2: "Lábrate un Porvenir"





Intentar hacer amigos durante un Barça-Madrid también es difícil en *Los Sims*.



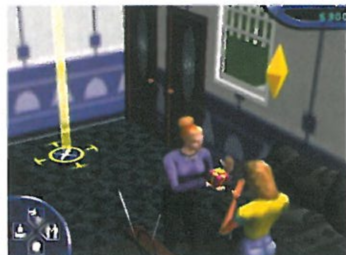


"Oye, ¿estás segura de que a esto del *strip-poker* se juega con una sola carta?" "Claro que sí... venga, quítate otra prenda"



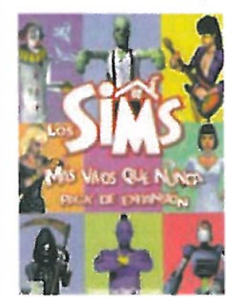
Si la niña de *El Exorcista* fuera hombre, seguramente se parecería mucho a éste.

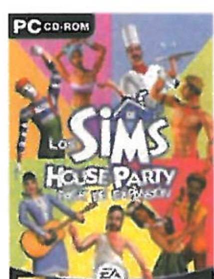




Expansionando la *Sim-udad*

El éxito de *Los Sims* en su versión PC ha sido tan fulgurante que EA se ha apresurado a sacar al mercado toda clase de expansiones como *Más Vivos que Nunca*, que añadía múltiples posibilidades al juego original; *House Party*, gracias al que las fiestas de los Sims podían ser más elaboradas que nunca; *Primera Cita*, con el que, cómo no, podíamos ligar y coquetear; *De Vacaciones*, de título más que explicativo; o *Animales a Raudales*, que añadía los animales a la ya poblada Ciudad Sim. Y por si no tenéis bastante, en Estados Unidos acaba de salir *The Sims On-Line*... casi *ná*, vamos.

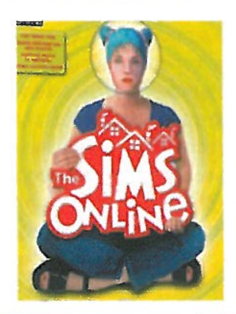


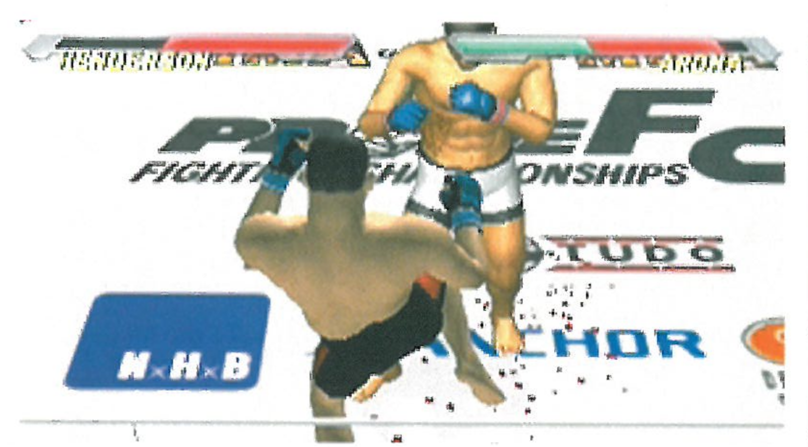












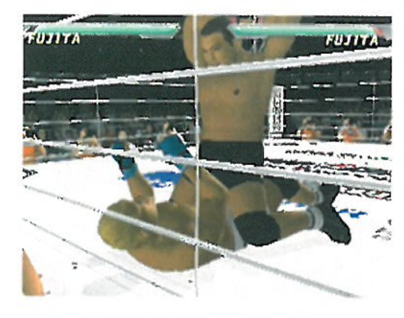
Sangre en la lona del ring

Pride FC

No, *Pride FC* no es el nombre de un equipo australiano de fútbol, sino uno de los simuladores de lucha más brutos que han pasado por nuestras manos



"Cariño, han puesto nuestra canción" "Oooigh, qué detallazo hasta tenido, churri"





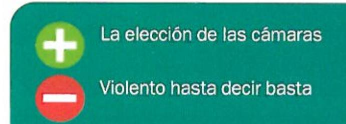
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Anchor Inc.**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**

Imaginad por un momento un combate entre un luchador de *jiu-jitsu* y un *kickboxer*... o el de un *judoka* y un *karateka*... o cualquier otro combate entre dos tipos sin escrúpulos que primero den y luego pregunten, cada uno siguiendo las reglas de su propia disciplina. El 'deporte' en cuestión ya está inventando y se llama *Pride FC*, una disciplina que goza de gran aceptación en Asia y que reúne a especialistas de las más variopintas modalidades para que se zurren hasta la extenuación durante unos larguísimos asaltos.

Para recrear esa atmósfera sangrante, excesiva, agresiva y pendenciera, los desarrolladores de Anchor han partido del motor gráfico que utilizaba el nada despreciable *Ultimate Fighting Championship* para PSX y lo han pulido y perfeccionado al máximo. Gracias a él podremos manejar a los 25 luchadores que toman parte en el reparto de leches, lógicamente cada uno con su propio y personal estilo de lucha, con todo lo que ello supone en el desarrollo de los combates (las llaves, las patadas, los puñetazos o los abrazos a lo Holybear).

Para recrear esa atmósfera sangrante, se ha partido del motor gráfico de *UFC* para PSX

En la versión previa que ha llegado a nuestra Redacción hemos podido apreciar un buen trabajo en la elección de cámaras, aspecto del que flojean la mayoría de los juegos que se desarrollan anárquicamente sobre un ring (las series *WWF Smackdown!* y *Legends of Wrestling* dan fe de ello). También es destacable la suavidad de los movimientos y el buen manejo de todos los luchadores, lo que nos hace intuir que, o mucho se tuercen las cosas, o *Pride FC* puede acabar convirtiéndose en uno de los simuladores de lucha más interesantes de nuestra PS2.



\+ La elección de las cámaras
\- Violento hasta decir basta

Artes Marciales Mixtas

No, no hablamos de unos combates en que el golpe con la mano abierta de un luchador pueda acabar 'casualmente' en el pecho de su contrincante femenina, sino de aquellos que mezclan distintas disciplinas marciales. Los organiza la asociación de Artes Marciales Mixtas, con sede en Asia, y (a diferencia del espectáculo endulzado y un tanto *payasoide* de la WWF americana) en ellos los tipos se arrean de verdad y de lo lindo, siguiendo cada uno las técnicas propias de su arte marcial en un cuadrilátero perfectamente delimitado, bajo unas reglas bastante holgadas que les permiten golpearse hasta en el carnet de identidad...









Por los suelos

Rolling

Rage nos trae un nuevo juego de patines en línea, con todos los ingredientes habituales en esta clase de títulos

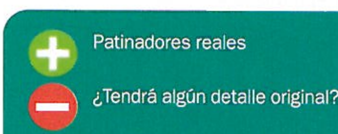
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Rage**
Editor **Majesco**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**

Al igual que a *Dave Mirra BMX* le siguieron otros juegos de bicis extremas, era sólo cuestión de tiempo que *Agressive Inline*, el excelente título de Z-Axis sobre patines en línea, tuviera sus imitadores. El primero de todos será este título de Rage, que ofrece una propuesta similar. A saber: ir realizando las mismas pruebas de siempre, tales como *grindeos*, *manuals* y demás acrobacias establecidas por la saga *Tony Hawk's* hace ya algunos añitos. La diferencia principal consiste en que Rage ha obtenido la licencia de varios patinadores en línea profesionales, que serán seleccionables para utilizarlos en los distintos circuitos del juego.

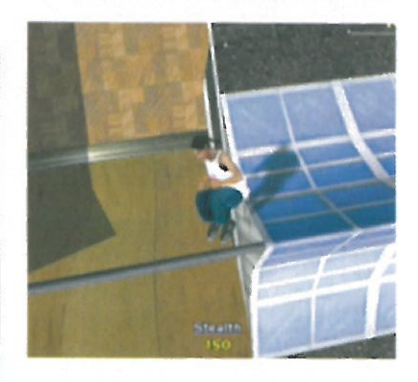
Rage ha obtenido la licencia de varios patinadores en línea profesionales

También estarán disponibles las típicas zonas y trucos desbloqueables, así como las piezas de ropa y accesorios con los que cambiar el aspecto de los patinadores. Las principales novedades que promete el juego son un control algo más complejo (hay que ver lo complicado que es *grindear*) y unas piruetas... digamos... que no se las cree ni el desarrollador que las programó. Sirva como ejemplo que los patinadores son capaces de coger carrerilla y realizar un mortal hacia delante (¡pero por Dios, que llevan patines!).

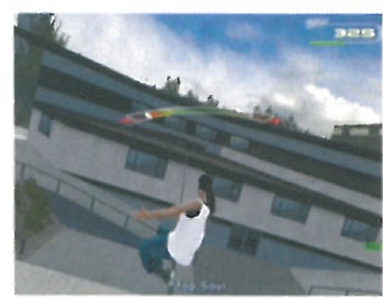
Aún pueden cambiar las cosas en la versión final del juego, pero la verdad es que mucho debería mejorar este *Rolling* para que nos encontremos ante el nuevo rey del patinaje en línea...

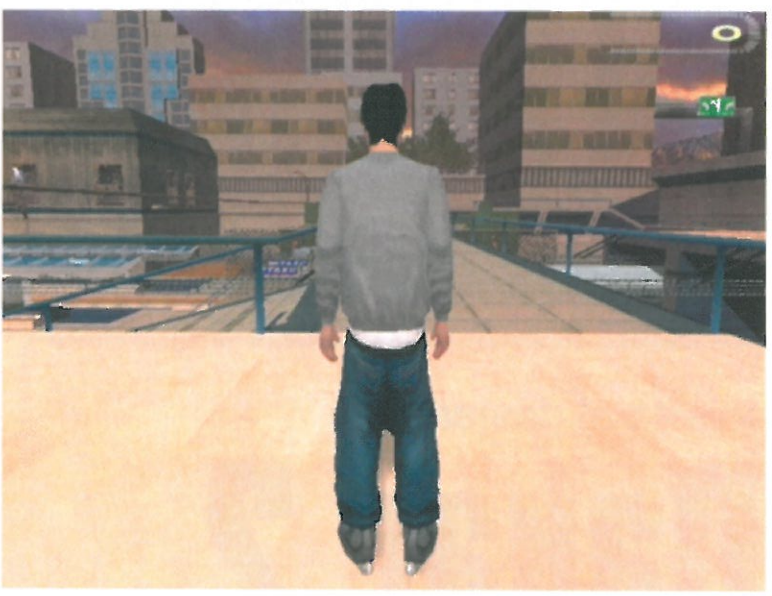

Patinadores reales
¿Tendrá algún detalle original?


Cómo podéis ver en esta captura, los desarrolladores han dejado muy clarito cuándo nos apunta una cámara.


Aquí tenéis a Fabiola da Silva a punto de encontrarse con el suelo de forma... digamos, poco deseada.






Este pobre chaval se le ha olvidado el cinturón en casa...¿No se tropezará con los pantalones?





Todo campeón merece su juego

Entre los múltiples patinadores con los que podremos lanzarnos a hacer piruetas en *Rolling*, están dos de los más grandes que ha dado la (corta) historia de este deporte: Cesar Roma y Fabiola da Silva. Él, honor tenga nuestra Patria, nació en Madrid, y pese a haber pasado el 2002 en blanco por una lesión, es el deportista más laureado de los patines en línea. Ella es brasileña, como ya habréis deducido, y además del campeonato del mundo del 2001, ha ganado varias veces los X- Games. En realidad, el título que en principio se había dado al juego era *Cesar and Fabiola Inline Skating*. Afortunadamente, alguien tuvo la genial idea de cambiarlo por algo que no dé la idea de que se trata de un juego de Barbie y Ken.







Suerte que podemos seguir la flecha roja, porque todas las dunas del desierto son iguales.

Vuelta al desierto

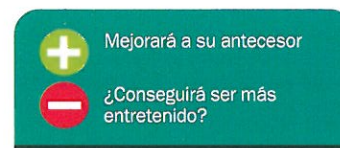
Dakar 2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

Aprovechando la celebración del cada vez menos popular Rally París-Dakar (que no sabemos por qué sigue llamándose así, porque ya ni sale de París ni acaba en Dakar) nos llega la segunda parte de la licencia oficial de la más arenosa de todas las pruebas de motor.

Esta segunda parte contará con tres clases de vehículos seleccionables (camiones, motos y coches) modelados con un nivel gráfico muy, pero que muy superior al de su antecesor. Lo que queda por ver es si conseguirá ser más entretenido que el primer juego, cuyos tramos eran más repetitivos que la programación de Nochevieja de La Primera. Según parece, los desarrolladores han decidido solucionar este problema acortando la duración de los mismos y haciendo que tengamos otros vehículos con los que competir, en lugar de realizar nuestras carreras en solitario contra el crono.

Eso sí, el juego no ha perdido la posibilidad de 'reparar' los daños que el vehículo sufra en pleno tramo con sólo apretar un botón: como por arte de magia, vamos.


Mejorará a su antecesor

¿Conseguirá ser más entretenido?





Despierta el animal que hay en ti

Dr. Muto

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Midway**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Marzo**

Este juego puede parecer el típico plataformas con protagonista más o menos graciosito, sobre todo porque el héroe elegido es el doctor del título, un científico con menos luces que el espejo del lavabo de Serafín Zubiri que destruye sin querer el Planeta Midway. Este accidente le obligará a recorrer diversos planetas para recoger las piezas de un aparato que le permitirá regenerarlo: la novedad es que el señor Muto también puede ir recogiendo el ADN de diversas criaturas para transformarse en ellas a lo Mortadelo, una habilidad que le otorga a este título un toque muy original. Y es que el ratón, la araña o el simio en los que puede transformarse el buen doctor cuentan con movimientos y control diferenciados, haciendo que el desarrollo de la aventura no resulte en ningún momento repetitivo.

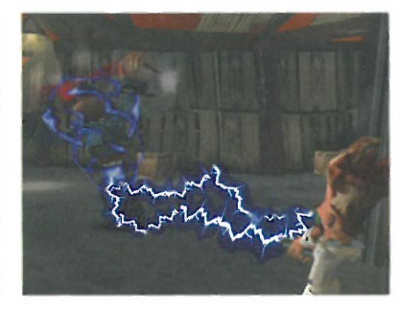
Es de agradecer también el surrealista sentido del humor que impregna todo el juego, ya que desde su primera aparición ataviado con unas pantuflas y con cara de perro este profesor chiflado consigue conquistarnos gracias a su carisma. Si en la versión final Midway soluciona los problemas de cámara (que no siempre nos ofrece la mejor visión de la acción) podríamos estar ante un más que digno representante del últimamente bastante concurrido género plataformero para PS2.


Divertido y original como pocos


Los problemas con la cámara te dejan vendido







PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 JUEGOS SLY RACCOON

Sorteamos 20 copias del animado *Sly Raccoon* de Sony. ¿Quieres ser el ganador de una de ellas? Pues sólo tienes que responder correctamente a esta sencilla pregunta:

¿QUÉ CLASE DE ANIMAL ES SLY COOPER?

A. **ELEFANTE AFRICANO**
B. **RATÓN DE CAMPO**
C. **MAPACHE**
D. **HOMO ERECTUS**

¿QUÉ CLASE DE ANIMAL ES SLY COOPER?

A **ELEFANTE AFRICANO** B **RATÓN DE CAMPO**
C **MAPACHE** D **HOMO ERECTUS**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DIRECCIÓN ______
LOCALIDAD ______
TELÉFONO ______ C.P. ______
E-MAIL ______

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de marzo de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 52 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un ficherc confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SLY RACCOON* (PLANET 50) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA







En compañía de gárgolas

Primal

Oscura. Ésta es la palabra que mejor define esta aventura que nos lleva a un fascinante lugar situado entre el mundo de los vivos y el de los muertos

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Studio Cambridge**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Primal es fiel a casi todos los elementos que se le suponen a una aventura gótica. Seres torturados, escenarios sombríos, demonios y monstruos de todo tipo y misteriosos poderes son las señas de identidad de un juego en el que comparten protagonismo la joven Jen y la gárgola Scree, una extraña pareja que debe devolver el equilibrio al mundo situado entre el plano mortal y el espiritual, amenazado porque Abaddon, el dios del Caos, le está ganando la partida a Arella, la diosa que representa el Orden.

Jen irá descubriendo los extraños poderes que le permitirán transformarse en cuatro demonios

La historia arranca con la misteriosa desaparición de Lewis, el novio de la protagonista, a manos de una extraña criatura (no, no se trata de Ana Obregón). Mientras intenta rescatarle, Jen irá descubriendo los extraños poderes que le permitirán transformarse en cuatro poderosos demonios, cada uno correspondiente a uno de los cuatro reinos que deberán visitar nuestros atípicos héroes.

Puzzles a cuatro garras

Precisamente en la interacción de los dos protagonistas está uno de los mayores aciertos de este juego. Aunque los puzzles no dejan de ser casi siempre los habituales en este tipo de aventuras (encuentra el objeto que te permite abrir una puerta, explora la zona para encontrar una salida...) lo cierto es que la necesidad de aprovechar las habilidades de Jen y Scree les otorga una cierta



"Hasta que no me traigan a un compañero más alto, yo no me levanto de aquí".











La gárgola Scree esconde más de una sorpresa que enseguida nos hará sospechar que es más de lo que aparenta. Nuestro rocoso amigo es capaz de poseer ciertas estatuas (nos referimos a que puede manejarlas, no penséis guarrerias), algo que será muy útil para abrir algunas puertas o incluso para enfrentarnos a según que tipo de enemigos.



Los diseñadores no crearon un anorak para Jen y así le va en los gélidos parajes de Solum.







Con Scree, lo de tener una cara dura adquiere una nueva dimensión.

originalidad, ya que muchas veces uno de ellos deberá utilizar sus poderes para permitir que el otro siga avanzando o simplemente tendremos que avanzar por separado con ambos para que se reúnan en un punto.

El problema es que esta estructura se acaba haciendo demasiado repetitiva, algo que no consiguen solucionar las monótonas peleas a la que tendrá que hacer frente Jen (no querríamos ver a esta buena mujer en plenas rebajas de enero). Por suerte vale la pena ir avanzando sólo por ir desvelando el interesante argumento de *Primal*, que consigue meternos de lleno en una historia épica en la que no faltan las traiciones, las sorpresas y un fino sentido del humor que impregna todo el juego.

A todo ello contribuye la gran variedad de seres y mundos que visitaremos. Resulta inevitable destacar el espléndido trabajo en el apartado gráfico, con un diseño diferenciado para cada uno de los reinos, en los que además encontraremos una gran variedad de criaturas con diferentes características y todo ello sin ningún tiempo de carga. Lástima de algún problema con la cámara, que por suerte podemos solucionar gracias a la posibilidad de moverla con libertad con el mando analógico derecho.

Todo los aciertos *Primal* se ven coronados por las opciones que todos los juegos deberían tener (60 Hz, Progressive Scan, Dolby Pro Logic II...) y un genial doblaje al castellano que está a la altura de un título de una gran calidad, que se ha convertido en la mejor aventura de este principio de año a la espera de lo que nos depare la nueva entrega de las andanzas de Lady Lara Croft.

Vale la pena ir avanzando sólo por ir desvelando el interesante argumento de *Primal*



Genial ambientación
Una historia que engancha
El doblaje



Puede hacerse repetitivo
Puntuales problemas con la cámara

Ambientación	9
Gráficos	8,5
Jugabilidad	8
Duración	8,5
Vidilla	7,5

8,5

Cuatro reinos tiene mi Primal

BIENVENIDOS A LA AGENCIA DE VIAJES *PRIMAL*. LOS CUATRO REINOS QUE PODRÉIS VISITAR CUENTAN CON TODO TIPO DE INCOMODIDADES Y PELIGROS, PERO PARA ESO SOIS LOS HÉROES DE UN VIDEOJUEGO, AMIGUETES:





SOLUM: En el primero de los reinos siempre es invierno. Además, sus habitantes, los Ferai, son rudos guerreros de terrible apariencia. Por suerte, a pesar de su mala pinta, en este mundo reina el bien.





AQUIS: Con este nombre, ya habréis supuesto que en este reino no pasan mucha sed. Los Undine son los seres subacuáticos que habitan en Aquis, así que Jen se verá obligada, muy a su pesar, a transformarse en demonio para poder bucear.



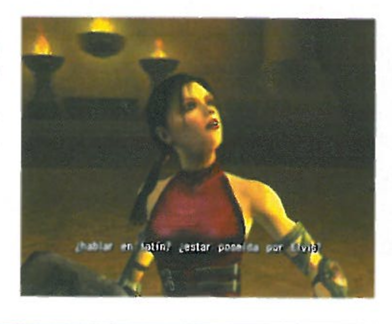


AETHA: A pesar de que en este mundo habitado por los Wraith reina con cada vez más fuerza el mal, los campesinos son de hecho buena gente. Los malvados son los aristócratas, a pesar de que no hemos encontrado a Alessandro Lecquio en sus filas.





VOLCA: En este reino habitado por los poderosos y escurridizos Djinn nos deberemos introducir en las entrañas de un impresionante volcán en cuyo interior nos toparemos con más de una sorpresa.





Soy un mapache, soy un ladrón

Sly Raccoon

Últimamente estamos asistiendo a una edad de oro de los juegos de plataformas en PS2, y este original título va a poner su grano de arena aportando aire fresco al género

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Sucker Punch**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Y es que desde hace algunos meses comprar un juego del género plataformas se ha puesto difícil gracias a la cantidad y la calidad de los últimos títulos aparecidos: *Haven: Call of the King*, *Ratchet and Clank*, la versión Platinum de *Jak and Daxter*... y desde ahora este *Sly Raccoon* que va a entrar por méritos propios dentro del selecto grupo de juegos que todo aficionado a las plataformas debe tener.

Sly Raccoon no es, sin embargo, una propuesta revolucionaria. Su mérito está en haber recogido lo mejor de los juegos de plataformas, ofreciéndolo de una manera original, y completando su mecánica con la inclusión del sigilo como elemento indispensable para ir avanzando.

Quizá donde reside una de las mayores aportaciones del juego de Sucker Punch es en el apartado gráfico, con una de las mejores utilizaciones que recordamos de la técnica *cel shading*. Algo que, unido al hecho de que los personajes son animales parlantes, os hará muchas veces dudar de si estáis viendo una serie de dibujos animados. Incluso nos atreveríamos a decir que las animaciones son mejores que las de algunos *cartoons* (sólo hay que recordar series tan aterradoras como *Delphy* o *Los Fruittis*) gracias a unos movimientos fluidos que sólo se ven empeñados por alguna que otra

Nos atreveríamos a decir que sus animaciones son mejores que las de algunos *cartoons*


Esta cara de buenazo se le queda a uno cuando roba a los malos (¡Roldán tiembla!).






Ahhhh, el duro trabajo del ladrón. Sly no sabe si ir a esquiar o hacer un muñeco de nieve.

Botellas con mensaje

Repartidas por cada una de las 7 fases de los cinco mundos del juego, Sly Cooper puede encontrar una serie de botellas (sin ni una gota de alcohol, para desespero de nuestro redactor Kain) con pistas. El bueno de Bentley puede utilizar dichas pista para descubrir las claves que nos permitirá abrir unas cajas fuertes que guardan en su interior nuevas habilidades que podrá utilizar el protagonista. Aunque ésta es una tarea opcional que consigue alargar un poco la vida del juego, algunas de estas habilidades, como el no morir cada vez que caemos al agua o la posibilidad de colocar minas, son prácticamente indispensables para acabar con éxito la aventura.





ralentización que aparece sobre todo en las últimas fases.

El mapache cleptómano

Y si nos sentimos literalmente dentro de dibujos animados es también gracias a la manera en la que se nos presenta la historia de Sly Cooper, un mapache descendiente de una estirpe de ladrones que debe recuperar el libro en el que se guardan los secretos chorilices de su familia (que no se refiere a cómo hacer lentejas con chorizo, como insiste Holybear) con la ayuda de sus amigos la tortuga Bentley y el hipopótamo Murray. La aventura está dividida en cinco mundos y cada uno de ellos corresponde a la guarida de uno de los integrantes del quinteto de malvados que robaron el libro y se lo repartieron. El preludio de cada uno de estos mundos se ha concebido como la introducción a un capítulo más de nuestra particular serie, en la que enseguida nos meteremos gracias al carisma y las habilidades de su protagonista.

Sly cuenta con las habilidades que se le suponen al héroe de un juego de plataformas, así que puede saltar, utilizar su gancho para agarrarse a argollas y llegar más lejos o efectuar un doble salto (pero insistimos, es un mapache y no una rana). Sin embargo, la novedad está en las habilidades sigilosas de nuestro mapache favorito, que podrá caminar pegado a una pared o esconderse tras algún elemento del escenario a lo Solid Snake, algo que aporta una gran variedad al desarrollo de la aventura.

La novedad está en las diferentes habilidades sigilosas de nuestro mapache favorito



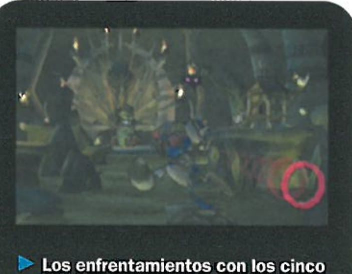
Algunos de los niveles son, de hecho, minijuegos. Aquí tenéis un ejemplo de uno de los más surrealistas, en el que Sly debe cazar unas gallinas sin que los gallos porteadores de bombas le alcancen.

Sin embargo, a pesar de sus muchas virtudes, *Sly Raccoon* acaba resultando un juego demasiado corto. Esto se debe, principalmente, a que es bastante fácil avanzar, ya que en todo momento está claro el camino que debemos seguir y el hecho de contar con *continues* infinitos y que Bentley te diga en todo momento lo que debes de hacer tampoco contribuye a alargar la vida de un juego que, con un par de mundos más para explorar, podría convertirse en todo un clásico.


El aspecto gráfico
La aplicación del sigilo
¡Sly, qué gran ladrón!


Algunas ralentizaciones
Demasiado fácil
Se hace corto

Ambientación	8,5
Gráficos	9
Jugabilidad	9
Duración	7
Vidilla	8
Total	**8,5**


Los enfrentamientos con los cinco jefes finales son auténticamente memorables, pero quizá el mejor es el de la Señorita Ruby. Esta lagarta nos obligará a repetir los movimientos que realiza, para lo que deberemos pulsar los botones del pad en el orden correcto, más o menos como en *Space Channel 5*.

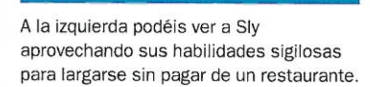





"No sé si me da más miedo esta estatua o el oso panda lanza-cohetes".






A la izquierda podéis ver a Sly aprovechando sus habilidades sigilosas para largarse sin pagar de un restaurante.




Las malas lenguas dicen que Ruby se volvió así tras acabar su relación con el lagarto Juancho.

Directo al hoyo

Tiger Woods PGA Tour 2003

Apenas un año después de la publicación de su antecesor llega a nuestras manos el nuevo episodio de la saga del "Tigre" Woods, sin lugar a dudas, el mejor simulador de golf que ha pisado una consola de videojuegos

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

Como ya os contábamos en el artículo sobre la edición 2002 de *Tiger Woods*, lo peor que tienen estos juegos es que el golf no goza de la popularidad de otros deportes en nuestro país (hay quien lo considera más aburrido que una selección de películas de Chiquito de la Calzada).

De hecho, parece ser que ni los mismos creadores confían demasiado en el éxito de este título, porque ni siquiera cuenta con los necesarios subtítulos en castellano. Y el caso es que este simulador es tan complicado que obliga a utilizar prácticamente todos los botones del mando para cambiar de tipo de golpe, de palo, dar efecto a la bola o apuntar hacia un lugar u otro. Todo esto hace que sea poco adecuado para todos aquellos que no estén familiarizados con las anteriores entregas de la saga *Tiger Woods* o no conozcan el idioma de Shakespeare como si fuera el suyo propio.

Por lo demás, estamos ante un título que técnicamente roza la perfección. Hay que aplaudir sobre todo el suavizado en el modelado de los jugadores, que el año pasado presentaban unos dientes de sierra que han desaparecido del todo. Lo que no ha desaparecido son los efectos a lo *Matrix* cuando conseguimos un golpe especial ni la innumerable cantidad de modos de juego que alargan mucho la vida de este *Tiger Woods PGA Tour 2003*. Lo dicho: busca, compara, y si encuentras un simulador de golf mejor, no dejes de decírnoslo.

Hay que aplaudir sobre todo el suavizado en el modelado de los jugadores



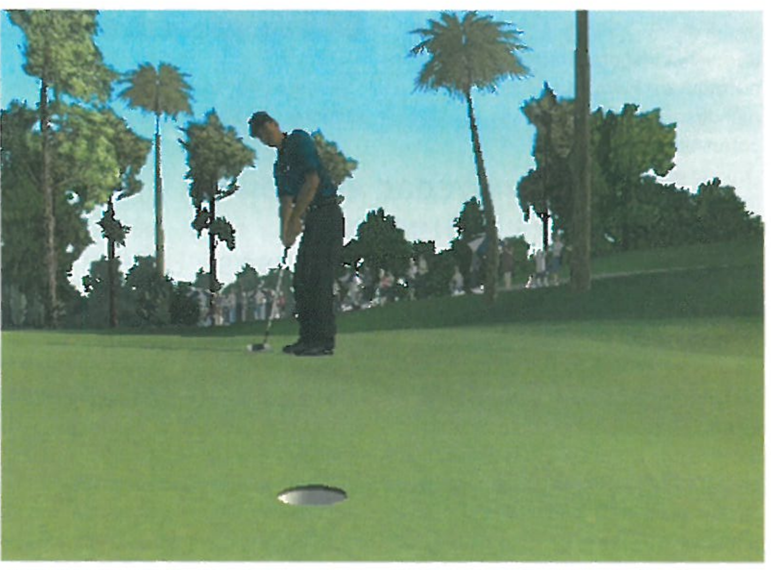
Aquí tenéis unas cápturas que demuestran que el *prota* absoluto de este juego es Tiger Woods. Por si no os habíais dado cuenta.



- Calidad por los cuatro costados.
- Lo más parecido a jugar al golf...
- Complicado y... ¡en inglés!

Ambientación	8	8,5
Gráficos	9	
Jugabilidad	8	
Duración	9	
Vidilla	8	





¿No decían que el hoyo era muy pequeño? Pues éste va a devorar al golfista, oiga.

A golfear se ha dicho

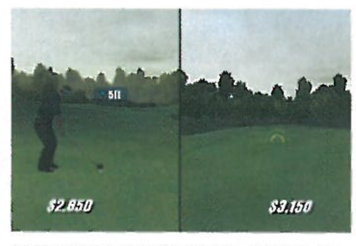
Pocos juegos ofrecen tantas formas diferentes de disfrutar con un solo deporte como éste, pasen y vean:



TORNEOS NORMALES: Un solo golfista intenta completar cada hoyo en el menor número de golpes posible. El más clásico, vamos.



MATCH PLAY: Éste es un modo de juego real: dos jugadores se enfrentan uno contra uno. El vencedor es el que gana en más hoyos.



SPEED GOLF: Inventado para el juego, no sólo influyen los golpes sino también el tiempo. Después de golpear la bola hay que salir corriendo para volver a golpear.



SKILL ZONE: La gran novedad de este año: hay que intentar dar en el centro de una diana pintada en el suelo. Como jugar a los dardos, pero con una bola de golf.





¡*Quad*tas piruetas!

ATV 2: Quad Power Racing

¿Quién dijo aquello de que segundas partes nunca fueron buenas? Al contrario que *Operación Triunfo* y el regreso de Van Gaal al Barça, *ATV 2* desmiente dicha teoría

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Aún no nos habíamos recuperado del impacto de su (no tan) tórrido *BMX XXX* cuando recibimos el nuevo título de Acclaim, una estupenda secuela que mejora en todo a su nada apreciable precedente, el mediocre *ATV: Quad Power Racing* para PSX.

Este segundo *ATV* viene a utilizar esa mezcla de arcade de velocidad y juego de deporte extremo que tan bien le ha funcionado a EA Big (sobre todo en sus magníficos *SSX*). Por culpa de eso el título exige una larga curva de aprendizaje antes de poder disfrutar realmente al máximo de todos los entresijos de su funcionamiento, sobre todo por lo complejo de dominar las piruetas y cabriolas a lo *Cirque du Soleil* que nos podemos marcar mientras machacamos a nuestros adversarios.

Cada paraje nos exigirá una conducción ajustada al estado de la pista y al tiempo

En cuanto a opciones el juego está bien servido, pues cuenta con un garaje de 20 vehículos (aunque muchos de ellos están por desbloquear) cuya conducción difiere notablemente en función de sus características propias e intransferibles. Además contaremos con 10 corredores profesionales y otros tantos *amateurs* que podremos llevar a lo largo de 15 circuitos (algo cortos, por cierto) de cinco entornos diferentes. Desde terrenos escarchados hasta dunas desérticas, cada paraje nos exigirá una conducción ajustada al estado de la pista y a los cambios meteorológicos (y no nos referimos a que los pilotos saquen un paraguas cuando se ponen a llover en algunos recorridos).

Realmente es encomiable el esfuerzo de los programadores por combinar el sentido de la simulación (impresionante la sensación de velocidad que transmiten los *quads*) junto a elementos más arcades como la posibilidad de patear a nuestros rivales para tirarlos vilmente de sus vehículos. Y es que este *ATV 2* es toda una joya para aquellos que quieran disfrutar conduciendo y, a la vez, levantando ruedas, apretando el puño y mascando polvo.

Unos perfectos desconocidos

Dana Creech, Kory Ellis y Tim Farr no son los componentes de ningún grupo de imitadores de los Backstreet Boys ni los Nysnc como creía nuestro director Snatcher, sino que resulta que son los mejores especialistas de esta curiosa disciplina que es la de los *quads*. Y es que, aunque en España estos vehículos se asocian a los deportes de aventuras y es casi imposible separarlos del *rafting* y del parapente, en otro sitios (como en Estados Unidos, cómo no) los usan para competir en carreras de velocidad. Están locos, estos americanos…









- **Múltiples opciones**
- **Técnicamente notable**
- **¿*Quads* en España?**

Ambientación	8
Gráficos	8,5
Jugabilidad	7,5
Duración	8
Vidilla	7

7,5

I love this game!

NBA Live 2003

El que antaño era el simulador por excelencia del baloncesto americano para nuestra PS2 ha mutado hasta convertirse en un arcade más cercano a la pura espectacularidad

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Sports**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

La nueva entrega de la saga baloncestística más famosa de nuestra PS2 ha virado definitivamente hacia su vertiente más abracadabrante, algo que disgustará a los puristas del verismo más que un arranque lacrimal de Vega. Y es que *NBA Live 2003* parece más bien obra de los siempre eficientes chicos de EA Big, pues parece más una versión 'oficial' de *NBA Street* que otra entrega de su saga.

Gran parte de la culpa de este viaje a lo arcade lo tiene el tan cacareado control Freestyle

Gran parte de la culpa de este viaje a lo arcade lo tiene el tan cacareado control Freestyle, que EA se ha empeñado en meter con calzador en todos sus juegos deportivos para "dotarlos de más espectacularidad que nunca"... y lo que sucede es que, lo que antes era simulación y buen trato hacia el deporte en cuestión, ahora se convierte en un mero vehículo de lucimiento de los fuegos de artificio en que se convierte cualquier partido, más parecido a una batalla de *Tigre y Dragón* que a un auténtico *match*. Recurrir a un tipo de defensa u otro y pensar qué tipo de jugada estática conviene a la naturaleza de cada equipo ya no sirve de nada, ya que el Freestyle lo tira todo por tierra.

Eso sí, nadie le puede reprochar nada técnicamente a *NBA Live 2003*: su motor gráfico aguanta su ritmo frenético sin problemas de refresco de pantalla, sus modelados están perfectamente trabajados, cuenta con una ambientación excelente...

Y, por si fuera poco, estas virtudes están rematadas por los muy convincentes comentarios a cargo de Sixto Miguel Serrano, periodista baloncestístico de Canal Plus.

Veremos dónde queda este notable *NBA Live 2003* tras la llegada a nuestro país del magnífico *NBA 2K3* en febrero y, sobre todo, de *NBA Street 2* en marzo, y si todo esto obligará a los mandamases de EA a recapacitar la filosofía que la saga ha de adoptar en sus sucesivas entregas (simulación o espectáculo, he ahí el *quid* de la cuestión).

- Excelente técnicamente
- Ambientación impresionante
- El Freestyle le resta realismo

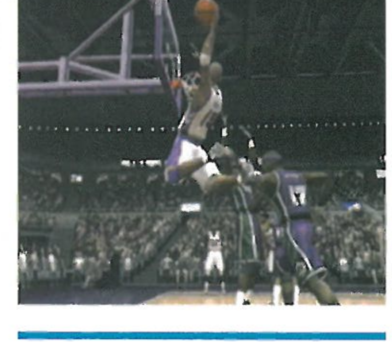
Ambientación	9,5
Gráficos	9
Jugabilidad	7
Duración	8,5
Vidilla	8,5

8,5


Los New Jersey Nets chupando cámara, que para eso son los vigentes finalistas de la NBA



Jason Kidd, el jugador que aparece en la portada de *NBA Live 2003*, es el mejor base de la NBA. Mejor debutante del draft de 1994 junto a Grant Hill, el año pasado aterrizó en los New Jersey Nets y convirtió al equipo en finalista, cuando en el año anterior ni se había clasificado.


¿Es un pájaro?¿Es un avión?¡No!, es un Vince Carter virtual, demostrando que pega saltos igual de bien que su *alter ego* real.




Aunque *NBA Live 2003* destaca por la perfecta recreación de las características faciales y de juego de las principales estrellas de la competición, en el caso de nuestro Pau Gasol (que no olvidemos que es el aún vigente *rookie* o mejor debutante del año) parece que los programadores no se han esmerado demasiado...





LA COMUNIDAD DEL ANILLO

guía completa pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

THE GETAWAY

guía completa pag. 12

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Si en el número pasado de *PlanetStation* te ofreciamos la guía completa del juego de EA, basado en la adaptación cinematográfica de la obra de Tolkien, a continuación encontrarás la solución del videojuego que recrea fidedignamente el primer libro de la trilogía más famosa de la historia.

1 JUGADOR
TARJETA 250 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **BLACK LABEL GAMES**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
PRECIO **59,95 EUROS**

LA COMARCA

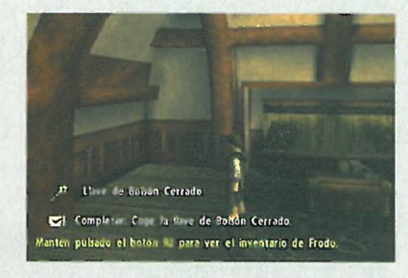
TAREA: Busca la Escritura de Bolsón Cerrado

■ Frodo se encuentra dentro de su casa, Bolsón Cerrado. Sal de la habitación y sigue el pasillo para encontrar la escritura en un baúl del dormitorio de la derecha.



TAREA: Coge la llave de Bolsón Cerrado

■ Regresa al pasillo y ve hasta el vestíbulo de la izquierda. Busca la llave que brilla sobre la mesa frente a la puerta de salida.



TAREA: Toca la campana de alarma

■ Cuando hayas salido de la casa, ya en Hobbiton, puedes charlar con Sam o recoger las setas que brillan en diversos lugares pero debes dirigirte al otro extremo del pueblo para cruzar el puente situado al lado del molino de Arenas.

■ Sigue el sendero que conduce hasta el poblado de Delagua y busca a Lobelia frente a su casa. Al charlar con ella te insta a que hagas sonar la campana del centro de la plaza así que acércate y lánzale una piedra para que de la posada El Dragón Verde salga Robin, el oficial frontero.

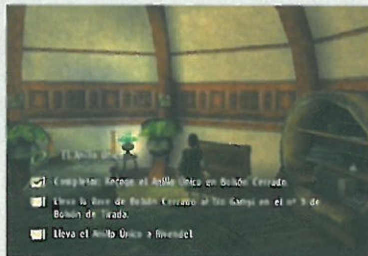
TAREA: Vende Bolsón Cerrado a Lobelia Sacovilla-Bolsón

■ Tras charlar con el oficial vuelve a hablar con Lobelia de manera que Frodo haga efectiva la venta de su casa y le entregue la escritura.



TAREA: Recoge el Anillo Único de Bolsón Cerrado

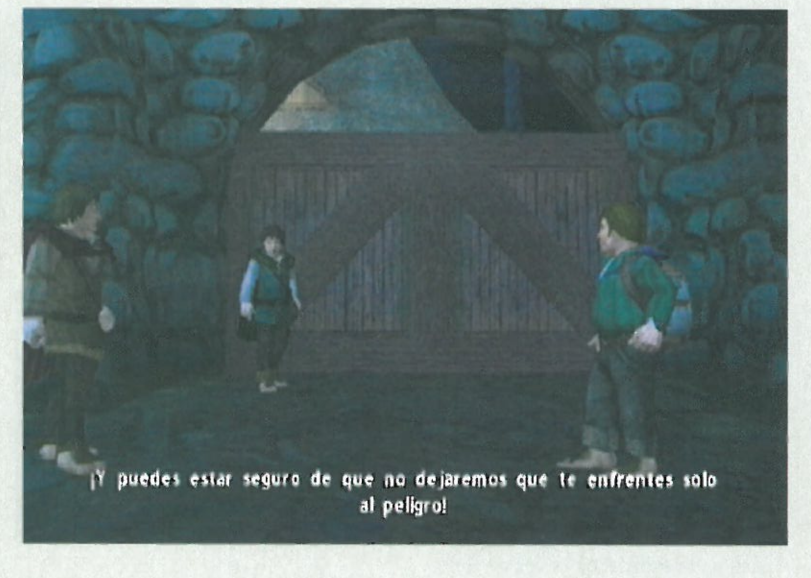
■ Ahora debes pasar por Hobbiton hasta llegar al hogar de Frodo y recoger el Anillo Único que se encuentra dentro del baúl de un dormitorio. A partir de ahora puedes emplear este poderoso objeto aunque te recomendamos que no abuses de su uso.



TAREA: Lleva la llave de Bolsón Cerrado al Tío Gamyi en el nº 3 de Bolsón Cerrado

■ Cuando salgas al exterior es de noche y al andar un poco se activará una secuencia de vídeo en la que se ve a Tío Gamyi charlando con un Jinete Negro.

TAREA: Reúnete con Merry, Pippin y Sam en la granja de Maggot ¡Que no te descubran los Jinetes Negros!



■ Tras entregarle la llave, guarda la partida e intenta eludir a los jinetes que patrullan los caminos del pueblo. Intenta llegar hasta la orilla del río y sigue su curso para alcanzar el puente. Distrae con una piedra al jinete que lo custodia y aprovecha para cruzarlo y llegar a Delagua.

■ Robin está siendo atacado por un lobo, así que sacúdele hasta matarlo y aumentar la barra de pureza. Luego busca el sendero de la derecha, pasada la campana de alarma, y continúa por allí hasta que aparezca un grupo de lobos. Corre todo lo que puedas sin detenerte a luchar con los lobos y llega hasta el País de las Colinas Verdes.

■ Cruza los dos puentes y baja la pendiente para que Frodo descubra a un Jinete Negro. Debes distraerlo así que métete en el tronco del árbol y lanza una piedra para llamar su atención. Cuando vaya a investigar aprovecha para pasar por donde estaba y llegar a la granja de Maggot, donde esperan los amigos de Frodo.

EL BOSQUE VIEJO

TAREA: Busca a Merry

■ Frodo se encuentra dentro de una zona laberíntica y debe buscar a sus compañeros. Sigue el sendero y cuando encuentres el camino bloqueado por un árbol regresa al punto de partida. Vuelve a intentarlo para comprobar cómo ha desaparecido el obstáculo y más adelante te espera una araña gigante. Cárgatela y ve por el sendero de la izquierda para encontrate con Merry.





TAREA: Busca a Pippin

■ En las dos siguientes intersecciones ve por la izquierda y cuando oigas la voz de Pippin toma el desvío de la derecha. Por el camino encontrarás

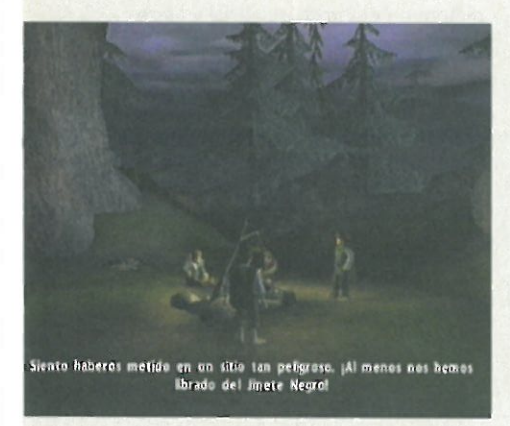




más arañas gigantes pero esta vez cuentas con la ayuda de Merry.

TAREA: Busca a Sam

■ Desanda el camino por las dos intersecciones anteriores y sigue luego por la izquierda para llegar a un punto donde el camino tiene tres desvíos. Toma el de la derecha y gira de nuevo hacia la derecha al oír la voz de Sam.



EL VIEJO HOMBRE-SAUCE

■ Tras acampar sigue el curso del río y el árbol bajo el que se queda dormido Sam tomará como rehenes a Merry y Pippin. Para derrotarlo lánzale una piedra pulsando ● y serás advertido de que no debes atacar el tronco del árbol. Tras esto estarás colocado automáticamente en un punto en el que no te alcanzarán ni los puñetazos de sus ramas ni las raíces que surgen del suelo.

■ Pasa al modo subjetivo pulsando L2 y limítate a lanzar piedras a los puños cuando golpeen el suelo. Procura no alcanzar su tronco y tras varios aciertos aparecerá Tom Bombadil quien liberará a tus amigos.

TAREA: Consigue 12 Lirios para Baya de Oro

■ Basta con que sigas a Tom para encontrar la cantidad necesaria de lirios: éstos brillan como las setas. Sin embargo, la zona está repleta de arañas aunque, por suerte, tanto tus compañeros como el viejo Tom te echarán una mano contra ellas.



TAREA: Dale los 12 lirios a Tom Bombadil

■ Tras recolectar la docena de flores ve hasta Tom y charla con él para entregárselas. Agradecido te guiará hasta su casa donde conocerás a Baya de Oro.

■ Sigue el camino ascendente haciendo frente con tus compañeros a los lobos que te salgan al paso para llegar a la Quebrada de los Túmulos donde el grupo pasará la noche.

TAREA: Busca a los *hobbits* que faltan

■ Los amigos de Frodo se han vuelto a perder así que debe afrontar a solas esta parte del viaje y no resulta fácil porque la zona está plagada de fantasmas que aparecen en grupo. El lugar es un poco laberíntico y a veces cuesta ver cuál es el camino a seguir pero finalmente debes alcanzar la parte más alta de la Quebrada.



TUMULARIO

■ Tu arma no sirve de nada contra el tumulario de la cueva que ha capturado a los hobbits así que intenta llegar a lo alto del montículo rocoso de la derecha donde se encuentra un cofre con una daga de Oesternesse. Equipado con este poderoso arma podrás hacer frente a tu enemigo con mayores garantías.

■ Esquiva tanto el líquido verde y corrosivo que escupe por la boca como su golpes y rodéale para propinarle una cuchillada que no pueda bloquear. El tumulario desaparecerá para salir por otro sitio así que búscale y tras propinarle unos cinco tajos acudirá Tom Bombadil quien cantará para acabar de una vez por todas con el fantasma.



BREE

■ Tras la charla a la llegada de Bree volverás a controlar a Frodo dentro de la posada. Pasa el mostrador y dirígete al comedor situado a la izquierda del pasillo. Allí, a parte de socializar con los clientes, conocerás a un tipo sospechoso que te recomendará buscar al posadero para reservar una habitación.

TAREA: Regístrate en la posada de El Poney Pisador

■ Vuelve hasta la entrada para charlar con Cebadilla Mantecona, el posadero, quien por suerte tiene libre una habitación para el grupo. De regreso al comedor Pippin está a punto de poner en peligro inconscientemente a sus amigos así que Frodo debe evitarlo, pero con tan mala suerte que se pone el Anillo Único.



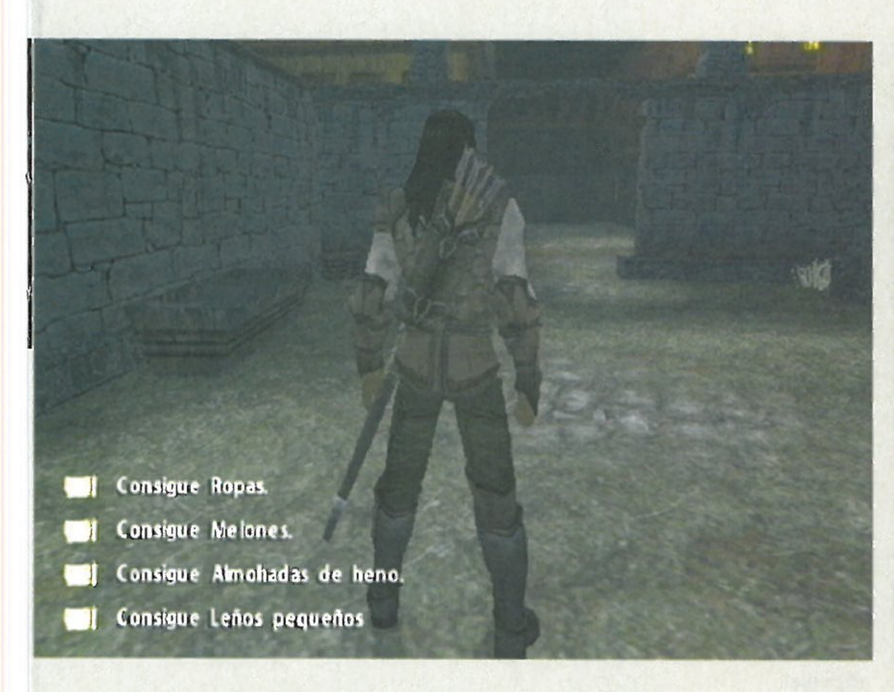
■ Ya en la habitación de los hobbits el tipo sospechoso se presenta como Trancos, pero una carta escrita por Gandalf y dirigida a Frodo revela la verdadera identidad del montaraz: Aragorn, hijo de Arathorn.

TAREA: Busca a Merry en Bree

■ Merry no ha vuelto de su paseo por lo que Aragorn sale de la posada en su busca y así tienes la oportunidad de controlar a este personaje. A diferencia de Frodo no puede saltar pero da patadas si pulsas ✖ y dispara flechas en vez de piedras al pulsar ● Además este personaje puede matar rápidamente a los enemigos caídos con un golpe de gracia pulsando ■ si está encima de ellos.



■ Memoriza la localización de la posada porque tendrás que regresar más tarde y sigue recto hasta encontrarte con un tipo armado con un hacha. Mátalo y pasa de largo el cruce para llegar a una calle sin salida a la derecha donde encontrarás un *cram* o pan de viaje que restaura 30 puntos de salud. En el patio de la izquierda está Merry.



TAREA: Consigue Leños pequeños

■ A partir de ahora te seguirá y ayudará el *hobbit*. Vuelve a la calle y acaba con el cuarteto de lobos. Sigue por la izquierda hasta que aparezca un hombre con una lanza al que tienes que matar para obtener unas tortas llamadas *lembas* que restauran toda la salud. Luego busca por los alrededores los leños pequeños.

TAREA: Consigue Ropas

■ Regresa por donde viniste pasando de largo el patio donde estaba Merry. Al llegar al lugar donde te enfrentaste al primer cazarrecompensas verás como brillar un barril con las ropas viejas que necesitas.



TAREA: Consigue Almohadas de heno

■ De vuelta a la posada, llegarás a una plaza. Ve hacia la derecha para vértelas con dos nuevos enemigos. La mejor táctica que puedes seguir es dejar que se ceben con Merry para atacarles por la espalda: de esta manera son más manejables y sufrirás menos daños. Dentro de los establos encontrarás las almohadas de heno que te hacen falta.



TAREA: Consigue Melones

■ Sigue la calle del otro lado de la plaza, cerca de la posada, para llegar a un mercado y vértelas con un trío de lobos. En uno de los puestos están los melones y un *cram*.



TAREA: Vuelve al Poney Pisador

■ Con todos los objetos necesarios en tu poder regresa a la posada par ver en una secuencia cómo los Jinetes Negros muerden el anzuelo y confunden a los *hobbits* con los monigotes que ha fabricado Aragorn. El quinteto sale de Bree sano y salvo y se dirige a Rivendel pasando por la Cima de los Vientos.



CIMA DE LOS VIENTOS

TAREA: Sube a la Cima de los Vientos

■ Sigues controlando a Aragorn así que no te olvides de recoger las *lembas* que hay junto a la hoguera antes de seguir el sendero. El camino es bastante lineal y es imposible perderse (aunque no precipitarse al vacío) y está plagado de enemigos con forma de huargos y orcos equipados con arcos y armas de corto alcance. Por suerte cuentas con la ayuda de Frodo y Sam para hacer frente a las adversidades que se te presenten. Además por el camino encontrarás algunos trozos de *cram* (busca cerca de los restos de hogueras) y algunos orcos dejan caer estos objetos curativos al morir.

■ Finalmente, cuando llegue a la Cima de los Vientos, el trío encontrará una señal dejada por Gandalf y al poco aparecerá un poderoso enemigo.

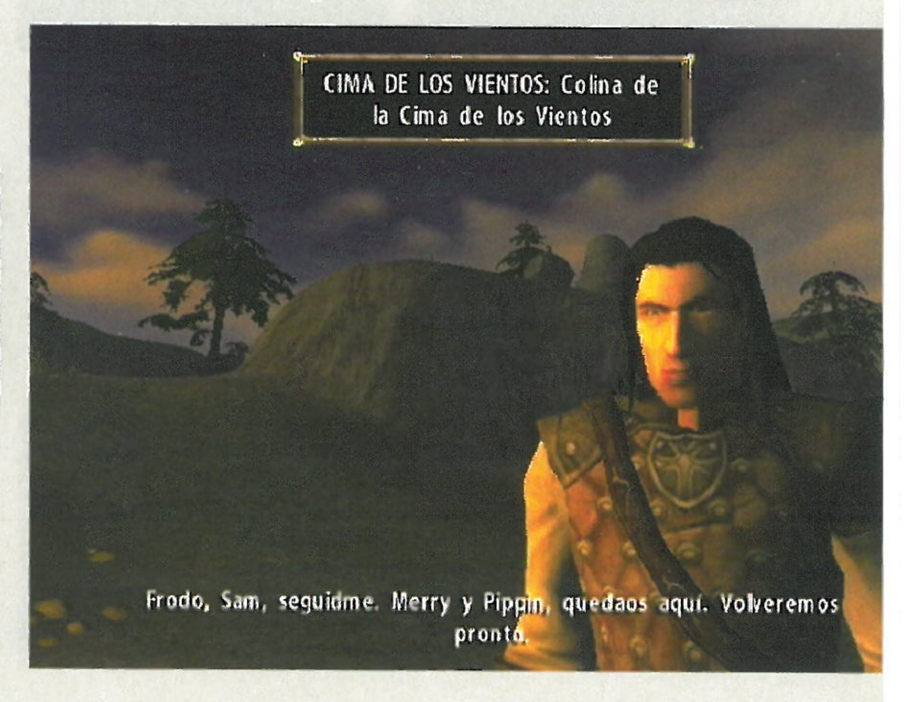
TROLL

■ A este monstruo lo volverás a encontrar varias veces en lo que queda de juego así que ésta es una buena ocasión para fijarse en sus rutinas de ataque y para practicar una estrategia para derrotarlo.

■ Su enorme garrote posee bastante alcance pero por suerte es un ser muy lento y sus movimientos resultan previsibles. Puede embestir con su garrote, hacerlo girar dos veces alrededor de su cuerpo o dejarlo caer verticalmente con gran fuerza. En el primer caso no anunciará el golpe pero en los otros dos sí, por lo que fíjate cuando se prepare para atacar.

■ Las pequeñas dimensiones del lugar no te ayudan pero en el centro de las ruinas hay escombros que provocan que el troll tenga que rodearlos si te alejas, lo que te proporciona un respiro.

■ Teniendo en cuenta todos estos factores deberías seguir la secuencia lógica de movimientos que a continuación te detallamos: deja que el troll se acerque, hazte a un lado antes de que te golpee, dispárale todas las flechas que puedas o dale un par de espadazos y aléjate para repetir la operación hasta que se derrumbe.







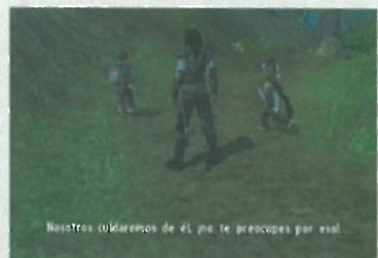
TAREA: Protege a Frodo de los Nazgûl

■ Aragorn y los dos *hobbits* divisan desde su privilegiada posición como los Jinetes Negros se acercan a caballo al campamento donde se han quedado Merry y Pippin. Al llegar a él, Frodo se pone el Anillo Único y es herido con una espada Morgul por uno de los Nazgûl por lo que Aragorn debe proteger al mediano de los ataques de los servidores de Sauron.



■ Armado únicamente con una antorcha tu objetivo es mantener con vida a Frodo intentando que reciba la menor cantidad posible de tajos. Los Nazgûls son bastante insistentes y suelen atacar en grupo dificultando aún más tu labor de guardaespaldas, pero ten siempre en mente cuál es tu principal objetivo: defender a Frodo. Así que si alguno de ellos huye déjale marchar porque en seguida será reemplazado por otro de sus compañeros.

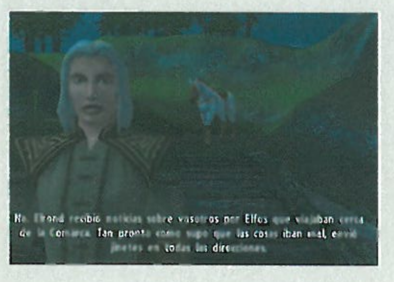
■ Únicamente deberías permitirte alejarte por muy poco tiempo del *hobbit* herido si andas escaso de objetos curativos para recoger las *lembas* que brillan cerca de la hoguera. En caso contrario mantente firme y golpea a los Jinetes Negros hasta que consigas ahuyentarlos a todos.



TAREA: Explora el terreno y encuentra un camino seguro para los *hobbits*

■ Con Frodo en un pésimo estado de salud, debes avanzarte a los *hobbits* para acabar con los peligros que les acechan por el camino que atraviesa el Bosque de los Trolls: huargos, orcos y, claro está, trolls. Nuestro consejo es que no te separes mucho de tus compañeros ya que te proporcionan una excelente cobertura contra los grupos de enemigos que intentan emboscarte. Así que anda despacio y recula hasta los *hobbits* cuando te veas superado. Esto ocurrirá sobre todo en la parte final del trayecto cuando hagan su aparición los dos últimos trolls. Cuando hayan muerto absolutamente todos los enemigos aparecerá un mensaje en pantalla indicándotelo.



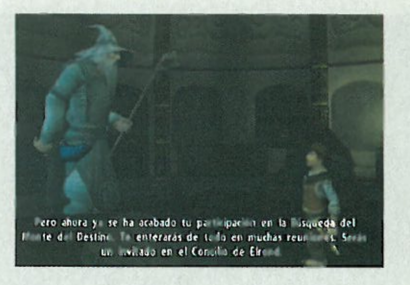


TAREA: Lleva el Anillo Único a Rivendel

■ Se activará un vídeo protagonizado por el elfo Glorfindel quien cede a Frodo su caballo Asfaloth. A lomos del veloz caballo el *hobbit* es perseguido por los Jinetes Negros quienes en un principio no se atreven a cruzar el río Bruinen. Cuando algunos de ellos deciden hacerlo son arrastrados por sus enfurecidas aguas antes de que Frodo se desmaye.

RIVENDEL

■ El *hobbit* despierta en una estancia de Rivendel, junto al mago Gandalf quien le explica lo sucedido durante el tiempo que Frodo ha estado inconsciente. Durante el posterior Concilio de Elrond los presentes no se ponen de acuerdo sobre qué hacer con el Anillo Único hasta que Frodo decide asumir la responsabilidad de llevarlo hasta el Monte del Destino en Mordor para destruirlo.



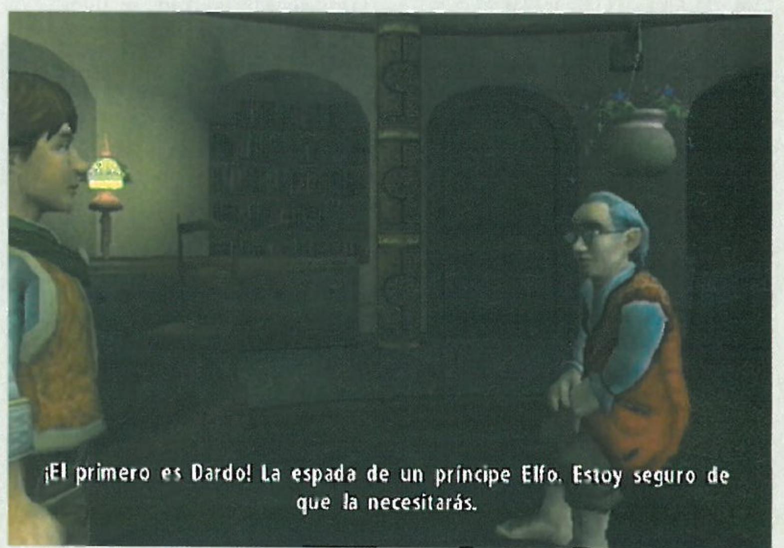
■ Cuando recuperes el control del *hobbit* puedes charlar con los presentes si así lo deseas pero si te acercas a la puerta Frodo se encontrará con su tío Bilbo quien le regala la espada Dardo y una Camisa de Mithril.

MORIA

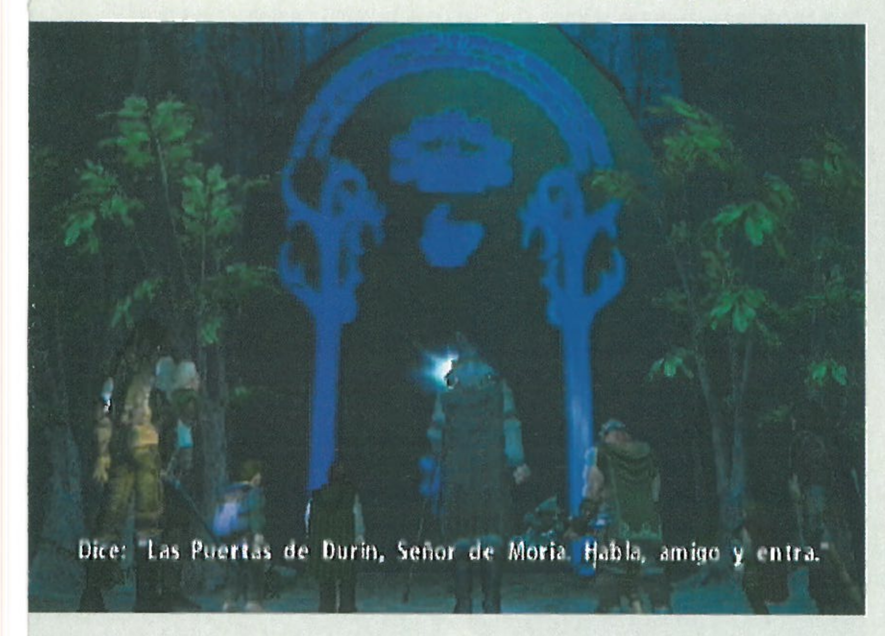
TAREA: Busca las puertas de Moria cerca del lago

■ A partir de ahora controlas al mago Gandalf quien es capaz de utilizar magia pulsando el botón ●. Posee cinco hechizos y puedes seleccionar-





los manteniendo apretado el botón R2. Por desgracia cada hechizo consume una cantidad determinada de puntos mágicos y hace descender el medidor de la esquina superior derecha de la pantalla. Para recuperar este medidor utiliza los frascos de Miruvor como los que hay al lado de la hoguera.



■ Equipado con la espada Glamdring bordea el precipicio haciendo frente a los huargos y al troll que verás aparecer a lo lejos. Al fondo a la derecha vislumbrarás un campamento pero si no quieres perder tiempo sube por la primera rampa rocosa de la izquierda. Bordea el lago eliminando a todos los orcos que te salgan al paso y llega finalmente a la entrada oculta de Moria.

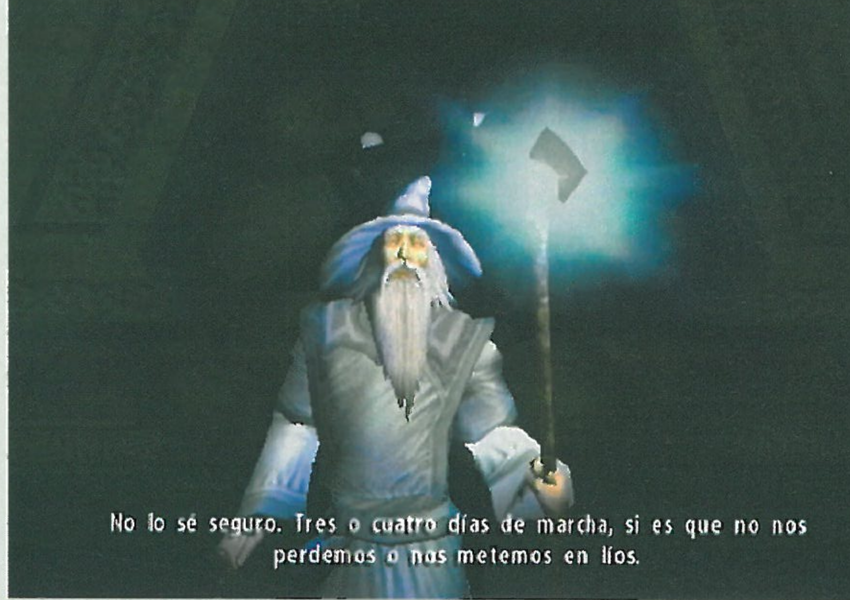
■ Gracias a un hechizo Gandalf descubre a sus amigos las inscripciones mágicas de la puerta pero para abrirla es necesario decir la contraseña correcta.

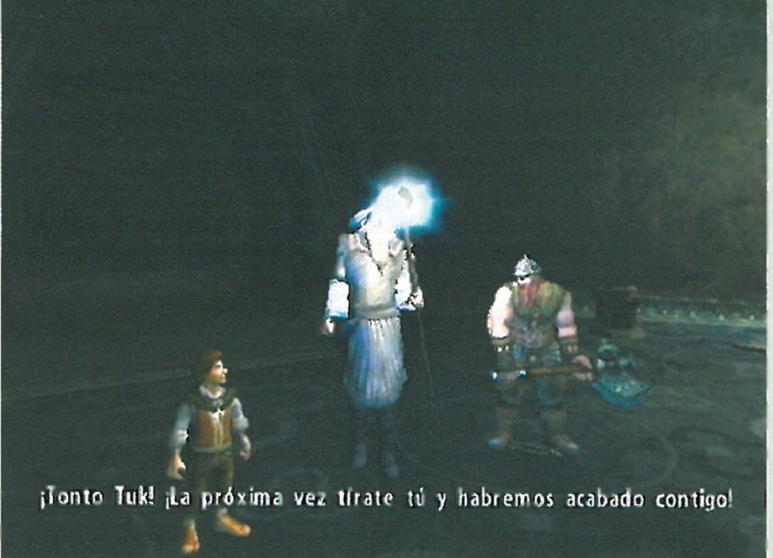
EL GUARDIÁN

■ Mientras el mago intenta abrir la puerta surge del lago un terrible monstruo provisto de tentáculos. Tu misión es mantenerlo entretenido como Aragorn mientras Gandalf da con la contraseña correcta. Ya tienes la poderosa espada Andúril en tu inventario pero el único arma efectivo contra el Guardián es el arco. Así que lánzale una incesante lluvia de flechas hasta que elimines todos sus tentáculos, momento en el cual Gandalf dirá la palabra que abre la puerta de Moria.

TAREA: Busca un camino seguro que atraviese Moria (1ª parte)

■ En esta sección del juego recuperas el control de Gandalf aunque te acompañará el enano Gimli cuyo hacha te sacará de más de un apuro, sobre todo cuando te ataquen grupos de orcos ya que el lugar está repletos de ellos. Las minas de Moria son laberínticas y no resulta difícil perderse en ellas, por lo que más vale que sigas nuestras indicaciones si no quieres verte desorientado y dando tumbos.





■ Sigue recto por pasillo plagado de enemigos hasta llegar a la palanca que se acciona pulsando ▲ y que abre la puerta del fondo. Acciona la palanca de la siguiente sala para abrir otra puerta y avanza hasta verte obligado a tomar uno de los dos túneles de la derecha: el más cercano está bloqueado así que ve el otro.

■ Baja por el túnel y cruza los dos puentes para entrar en un corto pasillo. Dobla la esquina para llegar a una gran sala que debes cruzar por el pasillo del medio. Baja un tramo de escalera y ve por la derecha para llegar a una cueva con una plataforma cuadrada que es en realidad un ascensor.

■ Tras el descenso gira a la derecha en el siguiente pasillo para llegar a una gran sala idéntica a la del piso



superior. Ahora toma el sendero de la derecha y sube por el túnel serpenteante. Cruza la habitación del pozo y continúa por el pasillo de enfrente evitando caer en las grietas del suelo. El grupo considera que el lugar es suficientemente seguro por lo que se toma un respiro.

■ Más tarde abre la puerta gracias a la palanca de al lado y en la siguiente sala pasa por la puerta de enfrente. Acciona la palanca para hacer aparecer un puente cercano. Regresa a la sala anterior y pasa por la puerta de la izquierda, de manera que se active un vídeo en el que se vislumbra a Gollum reclamando el Anillo Único oculto en las sombras.





■ Cruza el puente que hiciste aparecer y al poco te enfrentarás con un troll: deja que Gimli combata cuerpo a cuerpo mientras tú le lanzas bolas de fuego desde una distancia prudencial. Llega a la habitación de la izquierda donde hay una palanca que hace aparecer otro puente.

■ Regresa por donde viniste, es decir, vuelve a cruzar el puente, gira a la derecha y cruza la habitación y gira



otra vez a la derecha para pasar por el puente que acabas de hacer aparecer. Al llegar a la puerta del fondo el grupo la cruzará automáticamente. Atraviesa el nuevo puente y sigue por el pasillo lleno de recovecos y giros hasta alcanzar una sala con una palanca que abre la puerta de al lado. La Comunidad del Anillo decide descansar, pero por culpa de Pippin es descubierta y debe huir.

■ Tienes que elegir uno de los tres túneles del fondo. El correcto es aleatorio, aunque suele ser el de la derecha. Si te equivocas de túnel no te preocupes porque los erróneos no llevan muy lejos. Finalmente, tras ascender por el túnel repleto de orcos llegarás a una nueva palanca que abre la puerta que da acceso a la sala 21ª.



TAREA: Escapa de la Sala 21ª

■ El grupo se encuentra cerca de la salida pero más vale no cantar victoria antes de tiempo porque en seguida irrumpen dos trolls cavernarios. Mientras el resto de miembros de la comunidad se dedican a comba-





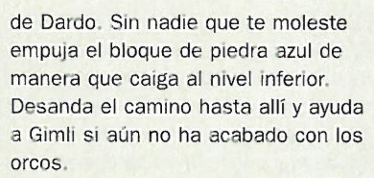
tir a los monstruos tu tarea como Gandalf debe ser la siguiente: ve hasta el centro de la sala y empuja, manteniendo pulsado ▲, los cuatro pilares hasta situarlos sobre sus respectivas baldosas, de manera que un rayo de luz azul rebote hasta abrir la puerta de salida. Pasa por dicha puerta y llega hasta la habitación donde se encuentra la tumba del rey Balin. Gracias al diario que allí encuentran descubrirás lo sucedido con la población enana que residía en las minas.



TAREA: Busca un camino seguro que atraviese Moria (2ª parte)

■ Ahora le toca el turno a Frodo quien debe encontrar un camino que les permita salir de la enorme cueva en la que se halla junto a Gimli. La ayuda del enano es fundamental en esta parte del juego ya que el *hobbit* poco puede hacer contra la fuerza bruta de los orcos.

■ Avanza recto y desvíate a la izquierda para saltar la plataforma donde no pueden alcanzarte tus enemigos. Da otro salto para llegar a la plataforma donde se encuentra la rampa: súbela y mata al arquero con tres espadazos



de Dardo. Sin nadie que te moleste empuja el bloque de piedra azul de manera que caiga al nivel inferior. Desanda el camino hasta allí y ayuda a Gimli si aún no ha acabado con los orcos.

■ Acto seguido empuja de nuevo el bloque de piedra azul hasta situarlo sobre la baldosa que abre la puerta de salida. Vuelve entonces hacia la sala inicial pero, antes de llegar, gira a la derecha y acércate al puente cor-



tado: empuja la palanca para que aparezca el trozo que falta.

■ Avanza por las diferentes plataformas y puentes evitando caer al vacío y dejando que Gimli se encargue de los enemigos que os salgan al paso.



Llegarás a otro puente cortado pero la palanca que lo habilita está al otro lado. Así que sube las largas escaleras de mano cercanas hasta alcanzar la plataforma superior vigilada por tres orcos, dos de ellos arqueros. Sin la ayuda de Gimli no resulta mala idea utilizar el Anillo Único para recorrer la plataforma y bajar por las otras escaleras. Pero ten cuidado y no dejes que el medidor de pureza de Frodo llegue a cero.



■ De nuevo abajo, acciona la palanca cercana para que el enano pueda cruzar el puente y acabar con los enemigos que os separan de la salida.

■ El grupo llega por fin al puente de Khazad-Dum, pero por desgracia aún queda un último obstáculo que no tarda en aparecer, un enorme monstruo causante de la caída del reino de Balin.

BALROG

■ Esta es la última ocasión que tienes para controlar a Gandalf en el juego. El mago se enfrenta al horripilante Balrog sobre el puente de Khazad-Dum y tienes que seguir una estrategia determinada si quieres derrotarlo. Pese a que su llamaradas son realmente dañinas, un único espadazo de la bestia acabará con la vida de Gandalf así que tenlo presente en todo momento.

■ Lánzale el hechizo del relámpago con lo que conseguirás atontarlo durante unos instantes, momento que debes aprovechar para acercarte y propinarle tres espadazos. Repite esta secuencia de acciones hasta que el Balrog caiga derrotado no sin antes arrastrar consigo al mago ante la mirada impotente de sus amigos.

LOTHLÓRIEN

■ La Comunidad del Anillo llega a las seguras tierras de Lothlórien y son recibidos por el elfo Haldir quien, pese a las reticencias de Gimli, venda los ojos a todos los miembros del grupo para llevarlos hasta Caras Galadhon. Allí son recibidos por los reyes Celeborn y Galadriel.

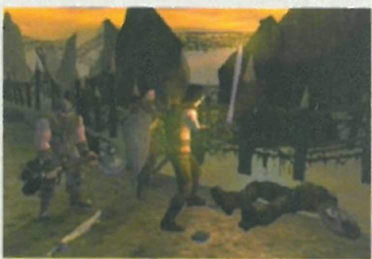
■ Cuando recuperes el control de Frodo puedes aprovechar para hablar con cualquiera del resto de personajes pero, si te acercas a las escaleras del fondo, activarás una secuencia de vídeo protagonizada por Galadriel, Sam y el propio Frodo.



RÍO ANDUIN

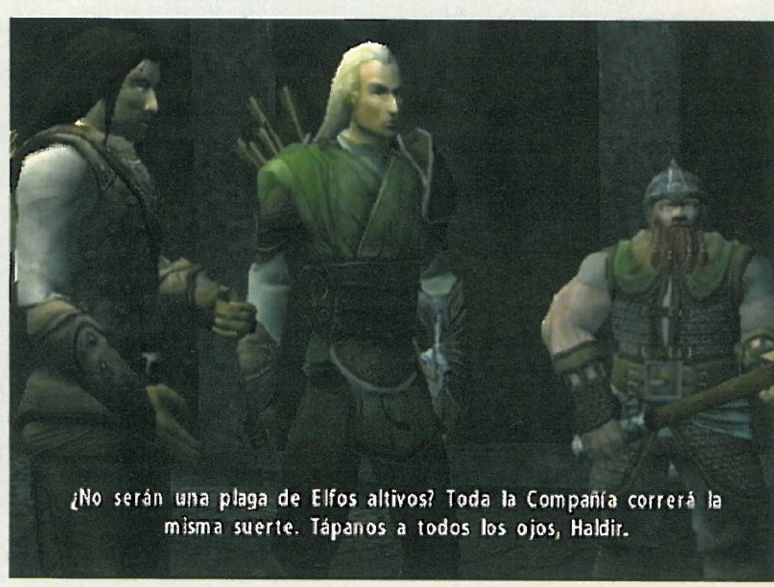
TAREA: Despeja de enemigos la orilla del río

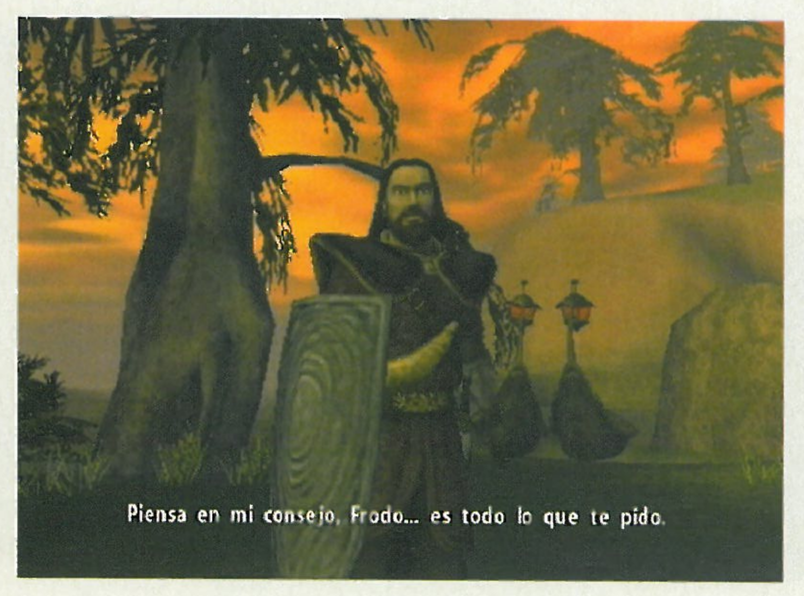
■ Tras descansar en el reino elfo, el grupo de amigos navega siguiendo el curso del río Anduin. De nuevo tomarás el control de Aragorn quien acompañado por Gimli, Boromir y Legolas debe acabar con todos los enemigos que vigilan la orilla del río. La mayoría son orcos aunque resultan más fuertes que los que has conocido anteriormente y bloquearán tus ataques continuamente. Una buena estrategia consistiría en dejar que el peso de los combates recaiga sobre tus compañeros mientras te dedicas a lanzar flechas desde lejos. Además este sistema te resultará muy útil contra los dos trolls del final.



TAREA: Rescata a Sam (1ª parte)

■ Un Nazgûl montado sobre una





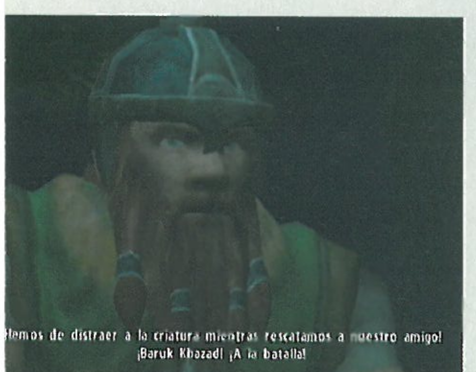


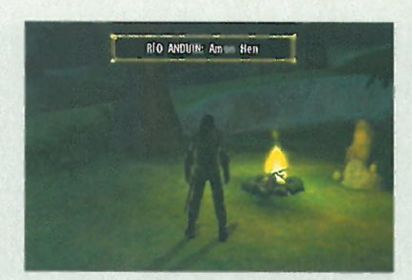
Bestia Alada cae en picado sobre el campamento y se lleva a Sam confundiéndolo con Frodo y Aragorn parte en su busca acompañado por el portador del anillo.

■ Bordea los acantilados mientras luchas contra huargos y orcos y cuando llegues a la segunda hoguera (sin contar la que está dentro de una cueva) deberás hacer frente a dos trolls y a un grupo de huargos. Posiblemente te hayas dado cuenta que los mazazos de los trolls dañan tanto a tu personaje como a los enemigos, por lo que debes aprovechar



este factor para dar vueltas alrededor de los monstruos provocando que maten a los huargos en su intento de alcanzarte. Luego encárgate de los propios trolls utilizando como señuelo a Frodo.





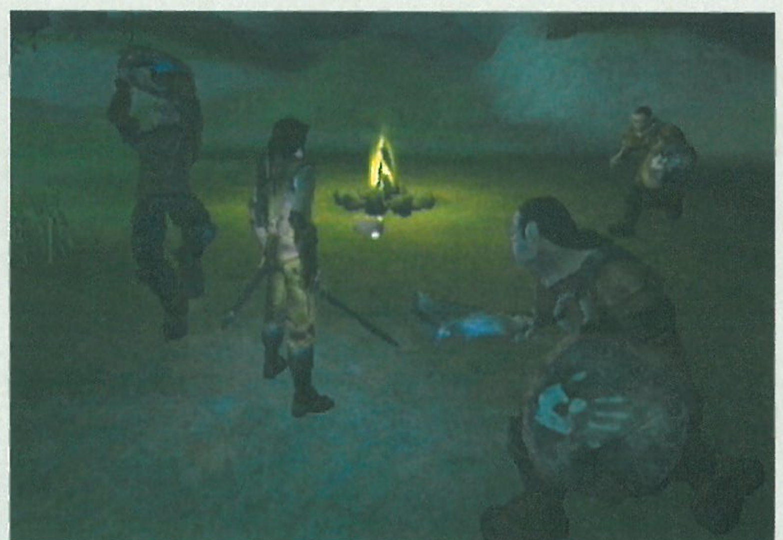
■ Encamínate hacia la zona montañosa para que aparezca un nuevo troll tras las rocas. Cuando lo hayas matado pasa por el camino que ha abierto y deshazte del resto de enemigos que



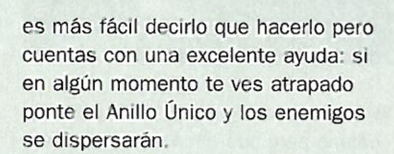
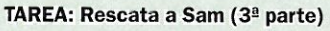
encontrarás más adelante, la mayor parte arqueros. Legolas se apostará sobre un montículo y te echará una mano contra el último troll del juego. Pasa por debajo del arco rocoso y sube un poco la pendiente para cambiar de personaje.

TAREA: Rescata a Sam (2ª parte)

■ Ahora le toca el turno a Frodo,



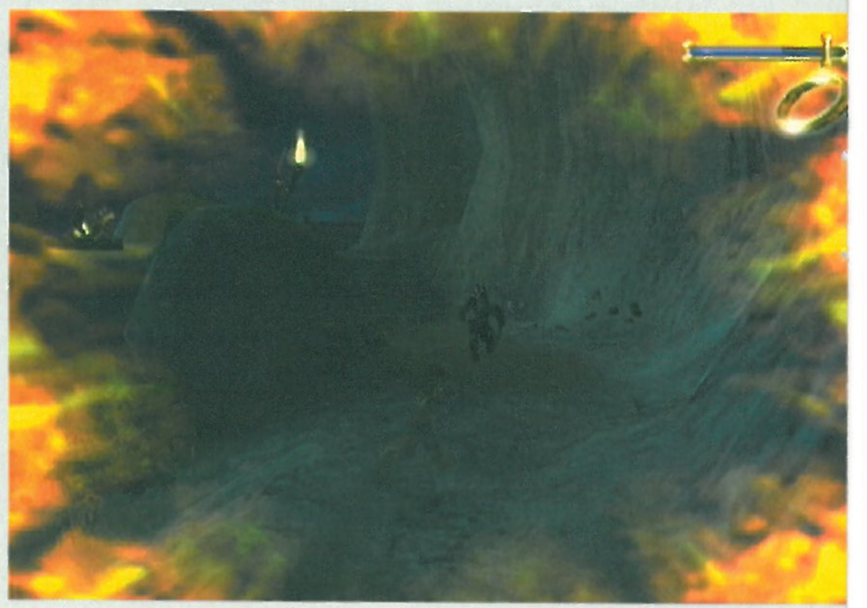
quien debe atravesar las líneas enemigas mientras asciende totalmente indefenso: el *hobbit* sigue contando con su espada Dardo pero poco puede hacer contra la enorme cantidad de enemigos que le sale al paso. La mejor y más efectiva táctica es subir corriendo el camino sin detenerte en ningún momento. Por desgracia es más fácil decirlo que hacerlo pero cuentas con una excelente ayuda: si en algún momento te ves atrapado ponte el Anillo Único y los enemigos se dispersarán.

TAREA: Rescata a Sam (3ª parte)

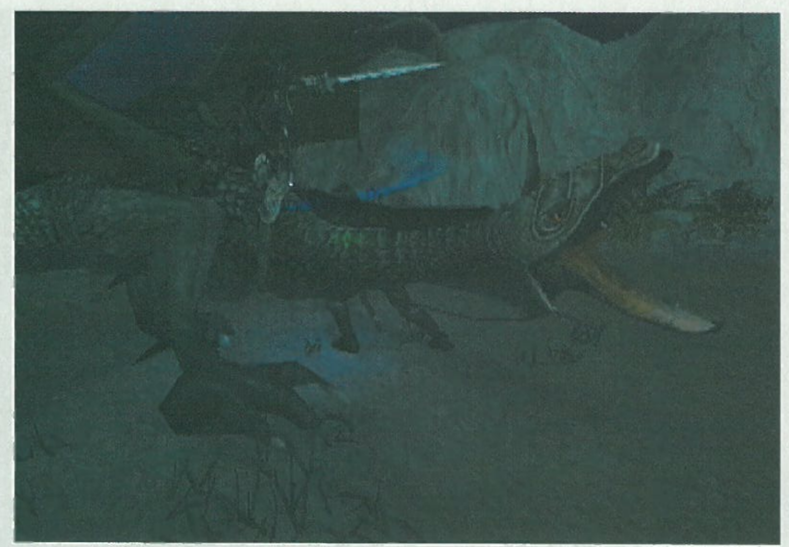
■ Cuando Frodo alcance la cima pasarás a controlar a Aragorn. Debes reco-

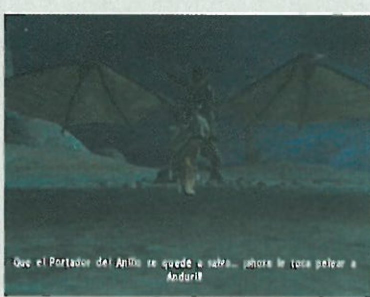














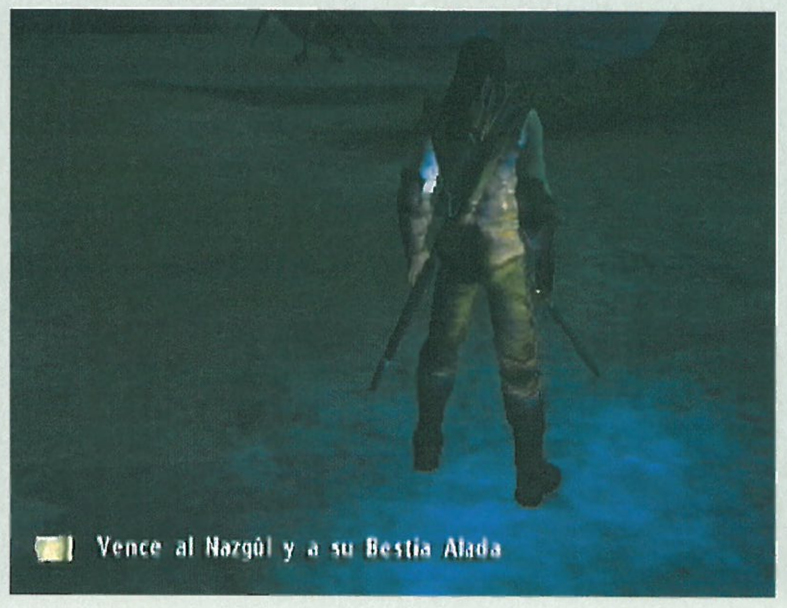


rrer el mismo camino que el *hobbit* pero sin necesidad de correr a lo loco. Es más, te conviene ser prudente y enfrentarte a los orcos en grupos pequeños. Tras unos minutos de lucha llegarás hasta arriba del todo y deberás enfrentarte con el secuestrador.

TAREA: Vence al Nazgûl y a su Bestia Alada

■ El único ataque del Nazgûl consiste en la bola de fuego verde que escupe su bestia alada por la boca. Así que acércate zigzagueando hasta el bicho para colocarte a su espalda y líate a pegarle espadazos hasta que se ponga a volar.

■ Con el bicho en el aire resultas un blanco excelente para sus bolas de fuego, así que te conviene buscar un sitio seguro desde el que dispararle con el arco. Sube los escalones que conducen al trono en ruinas, lugar desde el que serás prácticamente invulnerable. Pulsa L2 para pasar a la visión subjetiva y dispárale flechas hasta que se active una secuencia de vídeo que muestra como un certero flechazo de Legolas acaba con la vida de la Bestia Alada y hace caer a su jinete. Y aquí se acaba tanto el juego como esta guía.









THE GETAWAY

Londres es el escenario de una cruenta guerra entre facciones mafiosas. Si quieres salir indemne de la escabechina será mejor que leas detenidamente nuestra guía de supervivencia para asesinos a la fuerza y policías psicópatas.

1 JUGADOR
TARJETA 56 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

MISIONES COMO MARK HAMMOND

MISIÓN 01 INTIMIDADOR

Sigue el coche de los secuestradores

■ Un cuarteto de mafiosos formado por Yasmin, Eyebrows, Harry y otro tipo que trabaja para Charlie Jolson intenta secuestrar a la mujer y al hijo de Mark Hammond. La operación se complica y, aunque logran capturar al chiquillo, la señora Hammond muere en los brazos de su marido. Éste se monta en un coche e inicia la persecución del vehículo de los secuestradores.



■ Montado en un Alfa Romeo de escasa aceleración pero con una velocidad punta bastante decente debes seguir el Rover rojo de los secuaces de Jolson hasta el almacén donde se encuentra su cuartel general. Intenta mantener el coche de los secuestradores en tu campo de visión conduciendo agresivamente mientras evitas las colisiones que dañen tu vehículo en exceso.



■ Si pierdes de vista al Rover guíate por los intermitentes de tu Alfa Romeo ya que te indican la dirección a la que debes girar, y si tu coche acaba destrozado apéate y roba otro. Finalmente al meterte por un callejón verás aparcado el Rover rojo y las dos luces de tus intermitentes se encenderán a la vez, señal de que has llegado a tu destino.



Busca a Alex en el almacén

■ Un par de mafiosos esperan en el patio del almacén, tras la puerta de la izquierda, así que intenta eliminarlos antes de entrar. Haz lo mismo con el que está apostado sobre las escaleras aunque a éste es posible matarlo de una manera alternativa: dispara a los barriles rojos situados bajo la escalera



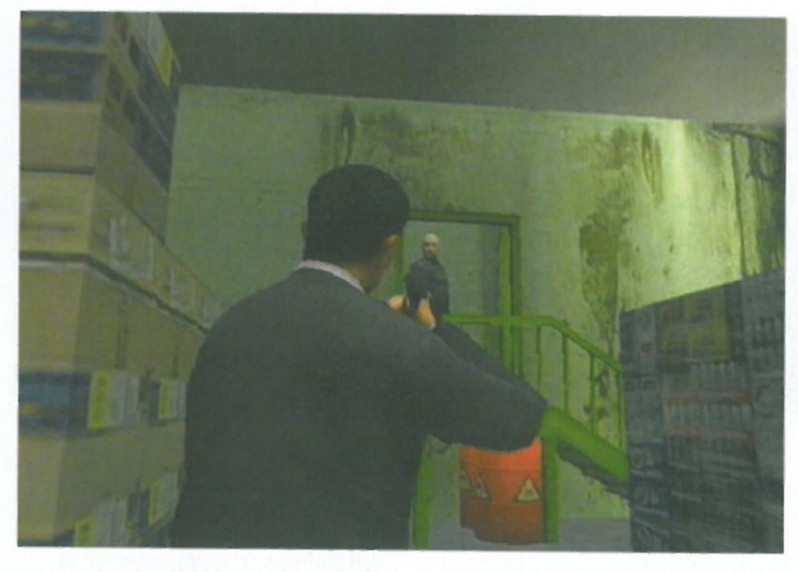
para que la explosión lo abrase. Acércate a las inmediaciones y si tienes suerte podrás conseguir su rifle.

■ Acribilla al tipo que sale del edificio e intenta hacer lo siguiente para acabar de forma abrupta con un par de matones: dispara al extintor del interior y más tarde a la nube de gas que se ha formado para provocar otra explosión mortal. Al internarte en el almacén aparecerán dos tipos más así que mata al que se acerca con una



escopeta y puedes imaginarte qué hacer con el que está en la escalera, sobre los barriles rojos.

■ La puerta del fondo a la derecha conduce a otra sección del almacén repleta de cajas por la que rondan varios mafiosos. Aprovecha la cobertura de los embalajes para cargártelos y cruza la



sala para pasar por otra puerta.

■ Sube las escaleras eliminando a los dos tipos que las cubren y antes de cruzar la puerta de arriba mata a otros dos, haciendo explotar los barriles si lo crees necesario. Elimina a los tres o cuatro matones que quedan por la zona antes de llegar al despacho de Jolson, tras la puerta del fondo.

■ Hammond ha caído en la trampa tendida por el capo mafioso y se despierta atado sin ninguna posibilidad de actuar. Charlie se lo deja bien claro: o hace lo que le dice o su hijo morirá. De esta manera Mark se convierte en el títere de Charlie Jolson.

MISIÓN 02 INCENDIAR PUENTES

Acude al restaurante Republic

■ Hammond vuelve a despertar, esta vez dentro de un Range Rover y con un teléfono móvil. Charlie le llama para ordenarle incendiar el restaurante Republic en el Soho, cuyo dueño es Nick Collins, un jefe mafioso amigo de Hammond. El protagonista no tiene más remedio que acatar las órdenes así que debes conducir hasta allí.

■ El trayecto no debería ser accidentado



si conduces con civismo y sin cometer infracciones, aunque si te da por correr como un loco, atropellar peatones o conducir en dirección contraria serás acosado por la policía londinense. En ambos casos sabrás que has llegado al restaurante en cuestión porque hay un letrero con su nombre bien grande en la puerta, un tipo calvo vigila la entrada y se iluminarán los intermitentes de tu coche.

Prende fuego al restaurante

■ Rompe el cuello al tipo que vigila la entrada para que no dé la alarma y métete dentro sin que te vean los mafiosos apostados sobre la escalera. Mata tanto a los que se encuentran en el bar de esta planta como a los dos de las escaleras y al que las baja corriendo. Súbelas tú hasta el siguiente piso donde se encuentran otros dos matones: despáchalos sin que te acierte el de la escopeta y no te dejes sorprender por el que aparece en lo alto del siguiente tramo de escaleras.

■ Sube hasta el último piso donde te





esperan cinco mafiosos más. Durante el intercambio de tiroteos probablemente alcanzarás alguna de las lámparas que al poco rato provocará un incendio. El lugar



comenzará a ser irrespirable por culpa del humo y finalmente sonará la alarma de incendios.

Despista a la policía y lárgate del Soho

■ Tras oír la alarma, señal de que has hecho bien tu trabajo, baja las escaleras y mata a los policías que esperan tu salida del restaurante. Móntate en el coche granate que está aparcado enfrente y huye de la policía. La misión no acabará hasta que el coche de policía que te persigue quede envuelto en llamas o hasta que



elimines a sus ocupantes así que aplícate y haz lo que consideres necesario para escapar.

MISIÓN 03 PERCEPCIÓN ARTÍSTICA

Acude a la galería de Hyde Park

■ Charlie se vuelve a poner en contacto con Mark y le encarga una nueva misión suicida: robar una estatua llena de droga a las tríadas chinas. Desesperado el protagonista llama a su amigo Liam, la única persona en la que puede confiar, y le pide que busque a su hijo mientras él sigue ejerciendo de chico de los recados de Charlie.

■ Tu próximo destino se encuentra en Hyde Park y es una galería donde se exhibe una colección de arte oriental. Para llegar sigue el camino que te marcan los intermitentes de tu coche y apéate frente a la puerta de la galería, dentro del patio del recinto en la que está situada.



Busca la estatua llena de droga

■ Una vez dentro la recepcionista te avisa sobre la restricción de acceso al segundo piso, precisamente al lugar donde debes ir. Pero antes fíjate en un detalle de importancia: entre los visitantes hay bastantes chinos. Si quieres evitar verte envuelto en un tiroteo desigual intenta eliminarlos uno a uno y en silencio, rompiéndoles el cuello. Antes de hacerlo asegúrate de que no te está mirando ninguno de sus



compañeros y si por desgracia eres descubierto te atacarán todos los chinos supervivientes. Por último encárgate del chino apostado cerca de las escaleras de la zona izquierda si no quieres que te dispare por la espalda cuando subas.

■ En el piso de arriba puedes mantener durante un rato más un avance sigiloso rompiendo el cuello de dos miembros de las tríadas que te dan la espalda en la dos siguientes salas. Sin embargo, cuando llegues a la tercera sala comprobarás que en esos momentos se está efectuado una visita guiada y que varios chinos rondan el lugar.

■ Cuando hayas acabado con toda



resistencia avanza hasta llegar a unas escaleras que conducen justo al otro lado de la planta baja. Deshazte de los mafiosos que te salen al paso y vigila con el que aparecerá de los lavabos de la derecha. Baja con mucho cuidado un nuevo tramo de escaleras que llevan al sótano ya que están custodiadas por dos chinos, uno de ellos armado con una escopeta. Y más vale que no te entretengas si no quieres ser sorprendido por la espalda.

■ Al llegar al sótano tienes que matar primero a los chinos que te atacarán desde el lado derecho. Recoge el rifle que deja caer uno de ellos y haz buen uso de él contra los dos mafiosos que aparecerán al fondo del pasillo de enfrente. No cantes victoria todavía ya que enseguida llegarán cuatro enemigos más armados con rifles y escopetas. Si





consigues sobrevivir al tiroteo ve por el pasillo y busca la estatua por la que has derramado tanta sangre.

Acude al pub The Spotted Dog
■ Los chinos no están muy contentos con tu intromisión y no piensan dejarte marchar por las buenas así que cuando estés dentro del Renault



Laguna azul aprieta a fondo el acelerador y sal pitando del museo. Posiblemente tu coche sufrirá algún daño debido a los disparos de los miembros de la tríada pero espera a alejarte de su área de influencia para cambiar de vehículo. Además, ten en cuenta que no sólo te perseguirá la mafia china sino que la policía londinense también intentará detenerte. Cuando por fin llegues a tu destino, el pub The Spotted Dog, podrás respirar sano y salvo.

MISIÓN 04 COLABORACIÓN DELICTIVA

Detén el furgón policial con Eyebrows
■ Hammond no piensa seguir siendo chantajeado por Jolson y así se lo hace saber. Armado con una pistola



presiona al capo mafioso para recuperar a su hijo de una vez por todas. Por desgracia no detecta a tiempo el traicionero botellazo que le propina en la cabeza el barman del pub. Mark es pateado en el suelo y Jolson le ordena que rescate a su sobrino Jake con la ayuda de Eyebrows. Cuando el grupo de



mafiosos deja solo al protagonista, éste aprovecha para charlar por teléfono con su amigo Liam.
■ Cuando recuperes el control de Hammond móntate en el coche y espera a que Eyebrows haga lo mismo. Intenta conducir con prudencia y sin llamar la atención de manera que evites cualquier enfrentamiento innecesario con la policía.



■ Sigue las indicaciones direccionales que te proporcionan los intermitentes de tu coche hasta que localices el furgón policial que traslada a Jake. Momentos después, verás como un Range Rover embiste al coche de policía que escolta a la furgoneta: es la señal que estabas esperando. A partir de ahora dispones de un tiempo límite para detener el furgón policial. Persíguelo e intenta chocar lateralmente contra él ya que es la manera más rápida y efectiva de dañarlo. Si el furgón desprende humo negro es una buena señal pero no lograrás tu objetivo hasta que se pare completamente.

Lleva a Jake y a Eyebrows al almacén
■ El furgón acaba volcando y Eyebrows



muestra su falta de escrúpulos al matar a sangre fría a todos sus ocupantes excepto a uno: Jake Jolson, quien sale por su propio pie del vehículo. Eyebrows saca del maletero un cadáver vestido igual que Jake y lo coloca cerca de furgón para hacerlo pasar por él. Luego, el sobrino de Jolson utiliza un lanzagranadas contra



el vehículo volcado para hacerlo explotar, eliminando así las pruebas. Pero en ese momento llega un coche a toda prisa y Jake lo ametralla hasta hacerlo volcar también. No será la última vez que veas a su ocupante.
■ Tu objetivo ahora es llevar sanos y salvos a tus dos compañeros hasta el almacén de Charlie. La tarea no será fácil ya que la policía ha establecido controles en la mayor parte del recorrido. Piensa que no puedes cambiar de coche ya que Jake es bastante estúpido y no bajará de él aunque esté muy dañado, así que intenta mantener tu vehículo en buen estado y, sobre todo, no pases por encima de las tiras de clavos que la policía hace servir en sus controles.

MISIÓN 05 ¿TAXI PARA EL SEÑOR CHAI?

Cuélate en el despacho de Charlie
■ Mark entra en el almacén acompañado por Eyebrows y Jake, a quien los miembros de su banda han preparado un regalo de bienvenida. Al subir al piso de arriba encuentra a uno de sus compinches torturando con descargas eléctricas a Johnny Chai, miembro de las tríadas. Jake agradece el detalle utilizando al mafioso chino como saco de boxeo. Mientras tanto, Mark aprovecha el revuelo para llamar a Liam y comentarle que piensa llegar hasta el despacho de Charlie en busca de pistas sobre el paradero de su hijo Alex.









■ A partir de ahora tienes que actuar con absoluto sigilo, es decir, sin disparar ni un solo tiro y sin que nadie detecte tus movimientos. Así que espera a que el tipo calvo se interne en la parte derecha del almacén para entrar por el mismo sitio.
■ Debes llegar hasta la puerta del otro lado sin ser visto por ninguno de los tipos que vigilan el lugar. Ni se te ocurra entrar en el cuarto en el que está el mafioso calvo que te precedía. En vez de eso toma como rehén al que



custodia la otra puerta y oblígale a entrar. Date prisa y rómpele el cuello el lado de las escaleras, sin levantar sospechas en el tipo que las baja.
■ Súbelas tú, pasa por la puerta y agáchate inmediatamente ya que



enseguida la zona bullirá de actividad. Mantente en esa posición hasta que se calme el lugar. Luego acércate por detrás al mafioso alopécico y rómpele el cuello para poder avanzar. Pese a



que dentro de una de las habitaciones están Jake y sus compinches, desde aquí podrás llegar sin problemas al despacho de Charlie.

Lleva a Johnny Chai al Siu Fun en Chinatown
■ Mark vuelve a llamar a Liam para proporcionarle una relación de lugares marcados en un mapa que Charlie tiene colgado en su oficina. Jake llega poco después y le encarga un nuevo "trabajito" bastante macabro. Colocan el cadáver de Johnny Chai en el



asiento de copiloto de un Honda Accord que Mark debe conducir hasta Chinatown.
■ Así pues, eso es lo que tienes que hacer: llegar con el coche hasta los dominios de las tríadas chinas. En esta misión es importantísima la prudencia ya que debes evitar por todos los medios cometer infracciones que despierten la sospecha de la policía



londinense. No puedes abandonar el vehículo aunque haya sufrido daños por culpa del 'cargamento' que transportas así que intenta alcanzar las inmediaciones de Chinatown con tu coche en perfecto estado. Además, cuando te acerques a tu destino serás acosado por coches conducidos por miembros de las tríadas: resiste como puedas y sigue con diligencia las indicaciones de los intermitentes para llegar a la calle peatonal de Chinatown.

MISIÓN 06 MÁS VALE MALO CONOCIDO

Atrae a las tríadas a Holywell Street
■ El protagonista deja caer el cadáver de Johnny Chai frente al restaurante Siu Fun y se marcha a toda velocidad.



Como era de esperar los mafiosos chinos no se ponen nada contentos al recibir tan desagradable regalo.
■ A partir de este momento serás perseguido tanto por coches de las tríadas como por la policía. Por suerte, durante el trayecto podrás cambiar de vehículo cuando lo consideres necesario pero te aconsejamos no perder mucho tiempo en tiroteos innecesarios con chinos o policías. Dirígete rápidamente hasta la calle indicada siguiendo las indicaciones de los intermitentes de tu coche y apéate frente al edificio donde está el letrero Durrant & Taylor.

Sobrevive al combate entre las tríadas y los jamaicanos
■ Seguramente llegarás acompañado por algún coche de las tríadas así que





intenta cargarte a sus ocupantes para conseguir un respiro. Recupera tu salud si has sido herido y cuando estés preparado mata al jamaicano armado con un rifle que vigila el acceso al patio interior de Durrant & Taylor.
Recoge el rifle que deja caer y sin pararte para nada corre hacia la parte



derecha en busca de un lugar seguro tras el contenedor. El lugar está lleno de jamaicanos así que no intentes hacerles frente: espera a que lleguen los chinos y el lugar pronto se convertirá en un campo de batalla. Lo mejor que puedes hacer al principio es contemplar la refriega sin arriesgar tu pellejo y sólo disparar a aquellos que



se acerquen demasiado a tu posición. Luego, cuando ambos grupos mafiosos hayan sufrido suficientes bajas, podrás encargarte de los supervivientes. Recuerda que los bidones rojos son sensibles a tus disparos y que si alcanzas alguno de ellos provocarás una sonora explosión.
No debes dejar a ninguno con vida así que busca jamaicanos apostados en las ventanas y a uno oculto tras la puerta de enfrente. Cuando hayas limpiado por completo la zona regresa a la calle.

MISIÓN 07 TRABAJO SUCIO

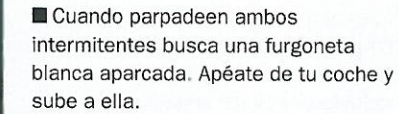
Busca la furgoneta de la compañía de teléfonos en Grosvenor Place



■ Mark vuelve a hablar por teléfono, esta vez con Harry quien le felicita por su labor y le encarga una nueva tarea: matar al inspector McCormack, jefe del departamento criminal, y a Yasmin, la mujer que participó en el secuestro del hijo de Hammond. Pese a lo arriesgado y difícil de la misión, el protagonista no tiene más remedio que aceptar.
■ Móntate en uno de los coches aparcados en los alrededores y sigue



las indicaciones de los intermitentes. Debes llegar hasta una furgoneta de la compañía de teléfonos British Telecom, aparcada en Grosvenor Place, un lugar bastante alejado. El trayecto no será nada fácil ya que tanto la policía como los jamaicanos intentarán evitar que llegues a tu destino.



■ Cuando parpadeen ambos intermitentes busca una furgoneta blanca aparcada. Apéate de tu coche y sube a ella.

Acaba con la furgoneta verdadera y acude a la comisaría

■ Dentro de la furgoneta Mark habla con Liam y después se cambia de ropa



para hacerse pasar por empleado de la compañía de teléfonos. Una vez al volante tienes que conducir hasta Oxford Street, donde verás a lo lejos como una furgoneta idéntica a la tuya que está aparcada sobre la acera se incorpora a la circulación.
■ Persíguela como hiciste con el furgón de policía en la misión 4 y embístela preferiblemente por un costado, no por detrás. De esta manera la dañarás más y conseguirás que se detenga antes. Cuando su conductor huya despavorido o muera "accidentalmente" podrás dirigirte a la comisaría de Snow Hill, siguiendo las indicaciones habituales.

Busca una pistola y mata al inspector McCormack

■ Apéate de la furgoneta y entra en la





comisaría. Te espera un oficial de policía al que debes seguir para llegar a una habitación llena de cables telefónicos. Espera a que el tipo te deje sólo y vuelve por el pasillo hasta llegar al letrero que señala la dirección hacia las escaleras del primer piso (First Floor). Súbelas e intenta llegar al Almacén de pruebas (Evidence Room), siendo el camino más



directo el que cruza la Oficina de inteligencia (Intel Office). Sigue por la izquierda en el pasillo y entra en la habitación abierta de la derecha para hacerte con la pistola.
■ Enfunda el arma de momento, regresa de nuevo al pasillo y continúa unos metros hacia la derecha donde el inspector McCormack charla con su ayudante. Mantente a una distancia prudencial a partir de ahora y



asegúrate de no colocarte en el campo de visión de ninguno de los dos. Cuando se marchen síguelos a ambos sin que te descubran y al separarse en la sala de ordenadores sobrepasa al ayudante de McCormack por detrás.
■ Sigue de nuevo al inspector de vuelta a la planta baja, hasta la Sala de interrogatorios 3 (Interview Room





3). Ya puedes desenfundar tu arma e iniciar un largo tiroteo tanto con el inspector como con los oficiales de policía que lleguen en su ayuda. McCormack aguantará una buena cantidad de disparos así que no desistas, recupera salud cuando estés bastante herido y tirotéale hasta que muera.

Huye de la comisaría junto a Yasmin y busca el depósito de Charlie

■ En la sala de interrogatorios está Yasmin, la otra persona a la que debe eliminar Hammond. Tras una tensa conversación la chica acepta ayudar al protagonista y éste le entrega una pistola.

■ A partir de ahora te acompañará la asesina quien te seguirá a donde vayas y disparará a cualquier policía



que detecte. Pese a que te proporciona una importante ayuda, también es un gran estorbo ya que debes cuidar de ella y evitar que la maten para que no fracase la misión. Además, si le alcanzas accidentalmente con alguna de tus balas te devolverá el fuego hasta que le dispare otra persona o... hasta que mueras. Así que cuando se encuentre cerca ¡apunta bien antes de disparar!

■ Los policías que te ignoraron cuando ibas disfrazado de empleado de la empresa de teléfonos no dudarán en atacarte como lo demostrarán los dos que aparecen por el pasillo del fondo. Dirígete a la salida eliminando a todos los polis que te salgan al paso, incluidos los SO19 armados con ametralladoras. Por desgracia la planta baja es bastante laberíntica y tras cada esquina suele aparecer algún policía. Como contrapartida hay dos rutas de escape: una sería por la puerta de entrada principal y otra por la puerta trasera que conduce a un pequeño patio.

■ Esta última ruta es en realidad la más difícil ya que debes disparar



rápidamente al motor de una puerta garaje corredera antes de que ésta se cierre. Si lo consigues podrás montarte con Yasmin en el Vectra que hay aparcado e iniciar la huída.

■ Si por el contrario la puerta corredera se cierra o prefieres no marcharte



por allí, debes alcanzar la entrada principal. En la calle te espera un oficial de policía cerca de una furgoneta, así que encárgate de él antes de agenciarte un coche y largarte junto a Yasmin.

■ El trayecto hasta el depósito propiedad de Charlie no es muy largo



pero la policía de Londres es bastante corporativista y no le ha hecho gracia lo ocurrido en Snow Hill. Serás perseguido con ahínco, pero cuentas con la ayuda de Yasmin quien disparará a los coches que intenten embestirte lateralmente. Si te ves obligado a abandonar el vehículo, asegúrate de que la chica te acompañe: recuerda que si muere tendrás que volver a jugar la última parte de la misión.

■ Para finalizar con éxito la misión debes conducir hasta el patio del susodicho depósito. Sabrás que has llegado a las inmediaciones cuando parpadeen ambos intermitentes.



MISIÓN 08 UN TOQUE DE DISTINCIÓN

Acude al Touch of Class junto a Yasmin

■ Mark llama a Harry para comunicarle tanto el asesinato de McCormack como el de Yasmin, aunque esto último no sea verdad. La mano derecha de Charlie le encarga que se dirija al pub Touch of Class para recoger a una bailarina de *striptease* de la que se ha encaprichado Charlie. Para desgracia de Mark, dicho pub está en el Soho y su dueño es Nick Collins, su antiguo jefe. Yasmin se hace cargo de la situación y promete ayudar al protagonista.

■ Así que dirígete discretamente al dichoso local evitando despertar las sospechas de la policía, a menos que te embistan coches conducidos por miembros de la banda de Collins. Sea como sea, tanto Yasmin como tú debéis llegar con vida a dicho lugar.



Busca a Layla, la bailarina de *striptease*, en el club

■ Mata al gorila que vigila la entrada y baja con Yasmin al piso inferior. El club está repleto de sicarios de Collins distribuidos entre las mesas centrales y los reservados laterales. Busca un lugar seguro desde el que disparar y ten en cuenta que Yasmin no te ayudará en esta parte de la misión.

■ Cuando hayas limpiado la zona acércate a la barra y tirotea al barman que hay detrás armado con un rifle. Luego encárgate de los mafiosos que surgen de los camerinos, a la izquierda de la barra. Dirígete hacia esa parte del pub donde encontrarás a un par de chicas bastante asustadas y ligeras de ropa.





MISIÓN 09 LA VAQUERA Y EL DINERO

Deja a Yasmin en la casa de Charlie en Mayfair. Busca el laboratorio de *crack* de los jamaicanos

■ Layla, la chica que debía recoger, ha muerto durante el tiroteo pero como Yasmin es una chica con recursos se disfraza con el traje de la bailarina fallecida y se hace pasar por ella cuando Mark habla por teléfono con Charlie. El capo mafioso se traga el



anzuelo y le encarga dos tareas al protagonista: llevar a su casa a Layla/Yasmin y robar una importante suma de dinero en uno de los laboratorios de *crack* de los jamaicanos.

■ Móntate con la chica en el Saab



cercano y dirígete a la mansión de Charlie. Seguramente serás perseguido por coches conducidos por matones de Collins y también por vehículos policiales, y como hiciste en las misiones anteriores debes mantener con vida a Yasmin.

■ Al llegar al punto de destino, tu compañera se apeará del coche y se dirigirá a la puerta franqueada por dos estatuas con forma de leones. Déjala allí y conduce hasta el callejón que conduce al laboratorio de los jamaicanos, el cual se encuentra a una distancia considerable.

Coge el dinero en el laboratorio de *crack* de los jamaicanos

■ Métete en el callejón y deshazte a tiros tanto de los dos jamaicanos que se encuentran frente a la puerta como del que aparece al oír el tiroteo. Luego entra en la casa y elimina a la pareja que suele estar viendo la tele en la habitación de la derecha.



■ Sube las escaleras con las armas a punto y cárgate al jamaicano de la habitación de la izquierda y a la mujer que llega corriendo armada con un cuchillo. Otro tipo aparecerá por el boquete de la derecha así que estate



preparado. Quedan un par de jamaicanos más en el cuarto en el que hay un equipo de música y otros tres o cuatro más en el resto de habitaciones.

■ Cuando hayas limpiado esta planta sube por cualquiera de las escaleras al último piso y enfréntate a la media docena de enemigos que allí te





esperan. Sólo cuando no quede ningún jamaicano vivo y entres en la habitación donde están las 300.000 libras encima de una mesa finalizará la misión.

MISIÓN 10 GATO ENCERRADO

Reúnete con Charlie en el depósito

■ Mark llama a Liam para contarle sus planes: ha escondido el dinero en el maletero de un coche y ha ocultado las llaves en uno de los neumáticos traseros. El protagonista le pide a su amigo que ayude a su hijo si él no consigue sobrevivir.



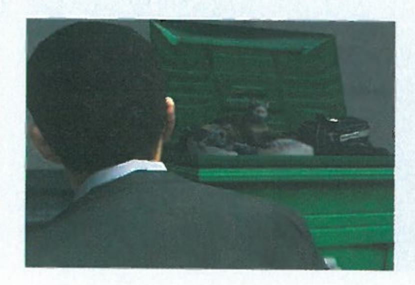
Roba un vehículo antes de que te alcancen los jamaicanos y conduce de nuevo al depósito de Charlie. A Yamal no le ha hecho ninguna gracia que le hayas robado su dinero y que le hayas ocasionado tantos problemas por lo que sus hombres se empeñarán en perseguirte para darte caza.



Escapa de los Bethnal Green y persigue a Jake

■ Como Hammond llega con las manos vacías a su cita con Charlie le prepara una sorpresa, sin embargo, es Jake quien le espera en el depósito. Al abrir la bolsa que Mark ha cogido del contenedor de basura le salta a la cara el gato, momento que el protagonista aprovecha para meterse en el edificio.

■ Mata primero a Sparky, el tipo calvo que se acerca, y luego a un par de tipos que se aproximan al oír los disparos. Súbete a la estructura metálica más próxima y dispara al tipo de la estructura de enfrente.







Aprovéchate de tu posición elevada para cargarte a alguno de los mafiosos que se encuentran abajo.

■ Cuando los alrededores están vacíos baja las escaleras y colócate en las cajas cercanas a la cinta transportadora. Dispara a las cajas



rojas llenas de explosivos para acabar de una tacada con los matones que estén en sus cercanías. Intenta seguir esta misma táctica para eliminar a los tipos armados con un rifle y una escopeta en el centro del depósito.

■ Al acercarte a las escaleras que conducen a la pasarela superior verás moverse a Jake. No lo persigas



todavía y desvíate a la derecha para acabar con más mafiosos que se concentran cerca de otras cajas con explosivos. Dispara hasta matar al tipo armado con una escopeta que se encuentra sobre la pasarela superior. El otro es Jake, quien huirá al



aproximarte.

■ Mata a otro tipo equipado con una escopeta que está en la oficina y más tarde sigue a Jake subiendo las escaleras. Cruza el piso de arriba, baja unas nuevas escaleras y al llegar a recepción acribilla al maníaco. Cuando vuelva a huir persíguele de nuevo hasta llegar a un cuarto oscuro.



MISIÓN 11 EL HIJO PRÓDIGO

Escapa del sótano con Yasmin

■ Mark ha caído otra vez en una trampa y despierta en una celda junto a Yasmin. Parece ser que los planes de Charlie marchan tal y como los había planeado. Ha debilitado a las bandas



rivales y les ha hecho creer que Hammond es el responsable de los últimos acontecimientos. Más tarde telefonea a los cabecillas de las tres bandas para reunirlos en un mismo lugar con la promesa de entregarles a Hammond aunque en realidad les ha preparado una trampa mortal. Cuando Jolson se larga con sus acompañantes Mark y Yasmin se lamentan de lo mal que han acabado las cosas. Pero no está todo perdido. Fuera de la celda se encuentra Carter, un detective del departamento criminal al que Hammond vio fugazmente durante la misión 4. El policía les libera a cambio



de la promesa de cooperación por parte de ambos.

■ Cuando recuperes el control del protagonista sigue a Yasmin y recoge la pistola que deje caer el primer mafioso al que mate. Sigue acompañándole y ayúdale a matar al resto de tipos que os salgan al paso en el sótano para hacerte con el rifle que suelta uno de ellos.

■ Sube las escaleras para aparecer en el almacén de Charlie, un lugar que debería resultarte bastante familiar, y mata con Yasmin a los sicarios de



Charlie que allí os esperan. Haz una buena limpieza y evita que tu compañera reciba heridas mortales mientras cruzas el almacén para llegar al patio exterior donde aguarda un Lexus blanco.

Ve con Yasmin a la mansión de Charlie

■ Móntate en el vehículo junto con Yasmin y sal pitando de la zona perseguido por coches conducidos por miembros de los Bethnal Green y por la policía de la ciudad. Como en ocasiones anteriores debes mantener con vida a la chica y llevarla a la misma casa de Charlie a la que la condujiste en la misión 9 cuando iba ataviada con minifalda y sombrero vaquero.



Evita las trampas electrónicas y encuentra a Alex

■ Como se puede entrar por la entrada principal franqueada por las estatuas con forma de leones busca el acceso al sótano por las escaleras de la izquierda. Al llegar al pasillo, y tras el aviso de Yasmin, descubrirás en qué consiste el sistema de vigilancia de la mansión: rayos láseres sensibles al



contacto. Procura no tocar ninguno de ellos porque provocarías la emanación de un gas venenoso que acabaría con tu vida en cuestión de segundos.

■Para desactivar esta primera tanda de láseres pégate a la pared y pásalos andando de lado. Más adelante se activará una nueva tanda. Entra en la cocina de la izquierda y deshazte del tipo



armado con el machete y de los dos mafiosos que acuden. Al alcanzar el salón se desactiva la trampa anterior. Cruza la bodega. Acércate a las escaleras para activar una nueva trampa que puedes sortear de dos maneras: deja que baje el tipo de la escopeta para que la desactive o pégate a la pared y sube andando de lado el primer trozo de escaleras. En ambos caso mata al de la escopeta y al de las pistolas.

■ Al llegar a lo alto de las escaleras fíjate en que a la derecha hay un garaje con un veloz coche. Sin embargo debes salir a la terraza y eliminar tanto al tipo que se oculta tras la claraboya



como al que te dispara con la escopeta desde un balcón.

■ Pasa por cualquiera de las dos puertas para activar una nueva trampa que deja bloqueada a Yasmin. Más adelante encontrarás la primera tanda de rayos láseres horizontales: la manera de desactivarlos consiste en pasarlos rodando por el suelo con una voltereta.

■ La chica ya puede seguirte hasta la



sala de trofeos de caza donde se encuentra un sicario de Charlie. Arriba de las escaleras hay otro y una nueva barrera de rayos láseres.

■ Al entrar en la habitación de al lado quedarás momentáneamente atrapado. Sobrepasa la primera barrera horizontal de láseres rodando por el suelo para llegar al centro y luego da otra voltereta hacia la ventana central para ponerte de pie pegado a la



pared del lado izquierdo de la mesita. Pasa andando de lado los siguientes rayos láseres verticales y sal de la habitación por la puerta para pisar la baldosa que desactiva todas las trampas de este piso. Seguramente Yasmin se habrá cargado al tipo que baja por las escaleras armado con una escopeta.

■ Sube dicho tramo de escaleras para encontrarte el camino bloqueado por otra barrera de láseres. Entra en la sala de billar de manera que se activen más trampas. Rodea la mesa de billar andando pegado a la pared y luego da un par de volteretas. En la siguiente sala rueda bajo el láser horizontal hacia la pared de la puerta y luego camina de lado hasta ella. En esta



tercera habitación rueda bajo los láseres y sal por la puerta a las escaleras para desactivarlos. Mata a los dos vigilantes armados con una escopeta y un rifle antes de subir junto con Yasmin otro tramo de escaleras, el final del cual lo encontrarás bloqueado por más rayos láseres.

■ Ve por el corredor semioculto de la derecha para entrar en un dormitorio: rodea la cama con un par de volteretas, matando al tipo que sale



del baño. Crúzalo y da otro par de volteretas para sortear los láseres horizontales antes de salir de nuevo a las escaleras, donde habrán aparecido otros dos mafiosos. Sube el último tramo de escaleras y entra en una de las habitaciones del fondo para concluir la misión.

MISIÓN 12 A BORDO DEL SOL VITA

Ve en coche al Sol Vita con Yasmin

■ Mark contempla a través de una ventana como Charlie y los suyos meten a su hijo Alex dentro de un coche y se marchan antes de que el protagonista llegue para impedirlo. El protagonista llama desesperado a Carter quien se encuentra en el depósito espiando a Jake. El policía le cuenta los planes de Charlie y le aconseja que vaya al puerto. Allí debe buscar un barco llamado Sol Vita, donde probablemente han trasladado a su hijo.



■ Como este trozo de misión es contrarreloj y necesitas un coche rápido vuelve a meterte en la mansión de Charlie. Llega hasta el garaje y móntate con Yasmin en el TVR Cerbera. Sal a la calle cuando se abra del todo la puerta del parking y pisa a fondo siguiendo las indicaciones de los intermitentes mientras esquivas los







pesados coches de la policía londinense.

■ Debes llegar a una zona que a una calle sin salida que a simple vista está bloqueada por unos conos. Pasa por encima de ellos para meterte en la calle y busca a la izquierda un callejón repleto de basura.



Busca a Alex en el barco y mata a Harry

■ Avanza por el callejón hasta llegar al muelle donde está atracado el Sol Vita. La pasarela que da acceso a la cubierta se encuentra al otro lado así que rodea el buque por su izquierda, pasando por el parking donde están aparcadas las furgonetas blancas.

■ Al acercarte a la pasarela oirás un tiroteo y es que en la cubierta se está



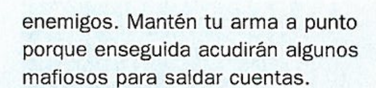


produciendo un enfrentamiento entre todas las facciones mafiosas de la ciudad. Busca un lugar relativamente seguro desde el que poder ayudar a Yasmin y no resultar gravemente herido. Cuando la zona esté tranquila sigue a tu compañera y apóyala en el tiroteo que establezca con los mafiosos de Charlie. Cuando llegues a la parte posterior de la cubierta del Sol Vita pasa por la puerta y despídete de



Yasmin porque a partir de ahora te dejará solo.

■ Baja dos tramos de escaleras y elimina a los dos mafiosos que surgen detrás de la maquinaria. Al salir al pasillo te aconsejamos disparar a los bidones amarillos de ambos lados para que sus respectivas explosiones acaben con la vida de unos cuantos



enemigos. Mantén tu arma a punto porque enseguida acudirán algunos mafiosos para saldar cuentas.

■ Dirígete hacia la derecha y dispara a otro grupo de bidones tras los que se oculta un tipo armado con una escopeta. Luego despacha al resto antes de que se aproximen en exceso. Avanza un poco por el pasillo, hasta la siguiente esquina, desde donde puedes alcanzar un nuevo grupo de bidones cuya explosión achicharrará al



mafioso de la escopeta situado sobre la escalera. Antes de seguir por el mismo pasillo dispara al trío oculto al fondo: por suerte se vislumbra un trozo de cabeza de uno de ellos.

■ Pasa por la puerta para acceder a un almacén repleto de cajas. En esta zona debes tener mucho cuidado y escuchar con atención: cuando oigas



un ruido extraño apártate porque acto seguido caerá una caja asesina sobre tu última localización. Teniendo en cuenta esta trampa mortal, mata al tipo que ronda la zona inferior y a los dos que están apostados sobre la pasarela de la izquierda. Zigzaguea por entre las cajas para llegar a las





escaleras que conducen a dicha pasarela y cuando estés en ella ignora los disparos que llegan desde el otro lado del almacén.

■ Avanza hacia las dos puertas del otro lado de la pasarela y cárgate al tipo oculto tras la de la izquierda antes de bajar por las escaleras de enfrente.

■ De nuevo en el pasillo dispara hasta acabar con los mafiosos que



aparecen tanto por delante como por detrás. Un poco más adelante verás una puerta que conduce a otra zona del almacén. No entres todavía y dispara a la máquina elevadora que conduce uno de los sicarios de Charlie.

■ A partir de ahora tienes varias opciones. Una de ellas consistiría en



montarte en la máquina elevadora, embestir a los dos matones que rondan el almacén y por último apearte de la máquina cerca de las escaleras que llevan a la plataforma donde se encuentra Harry. El tipo no dejará de dispararte con muy buena puntería a corta distancia y será preciso que con-



sigas una buena cantidad de impactos para matarlo.

■ Sin embargo, la mejor opción es la siguiente: ignora a los mafiosos que patrullan el almacén y desde la puerta dispara incesantemente con tus pistolas a Harry. Desde esta distancia no te alcanzará pero tú sí que lo harás y tras unos segundos el tipo será fiambre.

■ Tras este encarnizado combate, Yasmin trae sano y salvo a Alex consigo. En ese mismo lugar se encuentra la bomba y Carter se une pronto a la fiesta. Los invitados siguen llegando, primero Collins acompañado por Liam, quienes han atrapado a Charlie intentando huir. Luego llega Jamal y sus guardaespaldas jamaicanos y por último los chinos.



■ Tras las explicaciones de rigor, Collins perdona la vida a Hammond, a su hijo y a Yasmin, mientras que el resto de jefes mafiosos secundan la decisión. Sin embargo Carter no es amnistiado y no puede abandonar el barco, al igual que Charlie Jolson, por supuesto. Justo cuando Hammond y los que le acompañan abandonan el barco se produce una tremenda explosión.

MISIONES COMO DETECTIVE CARTER

A partir de esta misión tomas el control de otro personaje: el detective Carter. La principal diferencia respecto a Mark Hammond es la manera que tiene de deshacerse de los rehenes. Si bien Hammond los estrangula o les pega un tiro en la cabeza, Carter los inmoviliza o los deja inconscientes con un culatazo de su arma. Además, como el detective pertenece a las fuerzas de seguridad no sufrirá el acoso de la policía londinense.

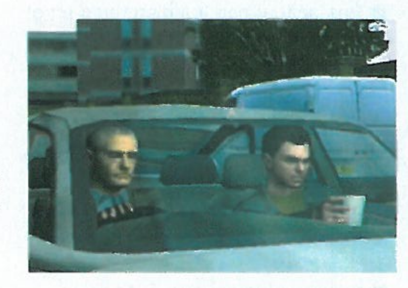
MISIÓN 13 LA TIENDA DE LAS OPORTUNIDADES

Arresta a Jake en el burdel

■ Carter y su compañero Joe vigilan un burdel al que entran Jake y Eyebrows. Una ocasión como ésta no se presenta todos los días así que piden refuerzos para detenerlos pero como Carter es un impetuoso prefiere no esperarles. Su compañero decide acompañarle un poco a regañadientes.

■ Joe toma la delantera y se mete antes en el burdel. Cuando se desvíe por el pasillo de la derecha tú ve por el de la izquierda por el que llega un tipo armado que desenfundará de inmediato su arma, así que cárgatelo en cuanto lo veas.

■ Llega hasta el final del pasillo y un tipo abrirá un boquete en la pared con un disparo de escopeta desde el otro lado de la habitación. Apunta al desgraciado a través del agujero y tirotéale hasta que caiga al suelo. Luego acércate al cadáver para confiscar su arma.



■ Ve por el pasillo del techo agujereado cercano y deshazte de los tipos que te salgan al paso, incluidos los dos que te disparan desde arriba, uno a cada lado. Sube las escaleras de enfrente y registra las habitaciones laterales para acabar con un tipo armado.

■ Pégate a la pared y anda de lado para llegar al otro lado del agujero del suelo. Mata a los dos tipos que se acercan por el pasillo de la izquierda y continúa por allí. De la habitación de la derecha sale un mafioso armado y del fondo del pasillo aparecerán varios más. Al llegar a la bifurcación un tipo destrozará la pared con un escopetazo: mátalo antes de que tenga tiempo de dispararte a ti y entra en la habitación para recoger su escopeta si lo consideras necesario.







■ Sigue recto para llegar a un pasillo iluminado por unas luces rojas. Pégate a la pared otra vez y pasa caminando de lado el agujero del suelo. No te precipites y dispares al tipo malherido porque es Joe, tu compañero. Sube las escaleras de su lado y al poco llegarán en tu ayuda un equipo SO19 armado con ametralladoras. Deja que se encarguen de los malos y limítate a seguirles, excepto cuando uno de los mafiosos aficionados a disparar a través de las paredes se cargue a uno. Devuélvele el regalo antes de continuar.



■ Persigue a los SO19 hasta que un grupo de ellos se precipite al piso de abajo al romperse el suelo. Pégate a la pared como en ocasiones anteriores y pasa el agujero andando de lado. Finalmente llegarás a una habitación donde los SO19 han detenido a Jake.

Lleva a toda prisa a Joe al hospital UCL

■ Esta parte de la misión es a contrarreloj así que pisa inmediatamente el acelerador en cuanto tú y Joe os hayáis metido en el coche aparcado fuera del burdel. Pese a que debes conducir con rapidez también es preciso que lo hagas con cuidado ya que en cuanto suba al coche tu compañero se negará a bajarse de él por muy dañado que esté.



■ Por suerte la policía ha cortado el tráfico en lugares puntuales para facilitar tu marcha por lo que llegar al hospital dentro del tiempo límite no será una tarea complicada. Al llegar al hospital accede al parking y alcanza la entrada de urgencias.



MISIÓN 14 MOSTRAR REMORDIMIENTOS

Acude al depósito junto al río

■ Charlie Jolson presiona telefónicamente al inspector McCormack para que Carter no interrogue a Jake. El detective no está de acuerdo con este cambio de planes pero acata las órdenes de su superior. Sin embargo, espía el interrogatorio efectuado por McCormack durante el cual Jake habla sobre una operación de narcotráfico de los jamaicanos.



■ El trayecto no presenta ninguna dificultad así que sigue las indicaciones de los intermitentes de tu vehículo camuflado para llegar a un depósito de almacenaje de mercancías junto al río.

Arresta a los jefes de los jamaicanos
■ Accede a la zona de containers y ve por la derecha acabando con cualquier jamaicano que vigile la zona, incluido el que está situado sobre los containers de tu derecha armado con un rifle. Ten mucho cuidado con las máquinas que se mueven entre los containers ya que un golpe de sus enormes ruedas bastará para matarte.



■ Pasa cuando puedas por entre los containers matando a jamaicanos y esquivando las máquinas. Superada la zona de actividad laboral llegarás a otra zona de containers repleta de enemigos: no tengas piedad de ellos y dispárales en cuanto veas a uno.



■ Finalmente alcanzarás una zona llena de remolques de camión, justo en el momento en que aparezcan los refuerzos de los SO19. Se producirá un intenso tiroteo entre jamaicanos y policías que sólo acabará cuando





todos los malos mueran o sean arrestados y tú llegues hasta la furgoneta blanca semioculta en el extremo superior derecho.

MISIÓN 15 ALTERCADO EN EL SOHO

Acude al restaurante Republic
■ Los jamaicanos arrestados no se explican lo ocurrido y sólo se les ocurre culpar a las tríadas chinas. Mientras tanto Carter recibe aviso por radio sobre unos altercados que se están produciendo en el restaurante Republic del Soho, lugar de grato recuerdo para Mark Hammond (misión 2).



■ Tienes que ir hasta dicho lugar lo antes posible y no creas que es una tarea fácil ya que dispones de un tiempo muy ajustado. Así que sal zumbando e intenta conducir lo más rápido que te permita el condenado tráfico londinense. Si divisas una gran concentración de ambulancias, coches de bombero y de policías querrá decir que has llegado a tu destino.

Acaba con los disturbios fuera del restaurante
■ Tu objetivo a partir de ahora es acabar con todos los miembros de la banda de Collins. Así que supera el cordón policial situado alrededor del restaurante y dispara a todos los objetivos que veas o no por culpa del humo.
■ Cuentas con la inestimable colaboración de oficiales de policías y de miembros de la SO19. Avanza junto a ellos y busca cobertura en los coches. Cuando te acerques al final de la calle llegarán tres coches con más sicarios de Collins predispuestos a dejarte hecho un colador.
■ Si prefieres emplearte con contundencia prueba a montarte en un coche y a realizar pasadas por la zona atropellando a los mafiosos. En cualquier caso, la misión finalizará cuando todos los matones de Collins de la zona hayan muerto o hayan sido arrestados.



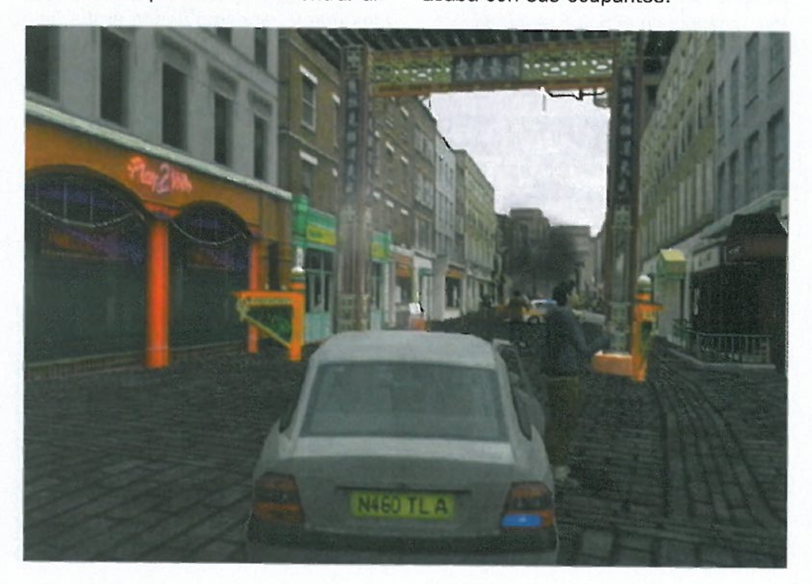
MISIÓN 16 ¡AL ROJO VIVO!

Ve a Chinatown
■ Tras acabar con los disturbios en el Soho se inicia un nuevo foco en Chinatown donde los jamaicanos se las ven con los chinos. Los primeros utilizan armas de fuego y bates de béisbol contra las artes marciales de los segundos. La ciudad está patas arriba y Carter no puede permitirlo así que dirígete de inmediato a la zona del conflicto.
■ Al llegar al lugar de la refriega, embiste con tu coche a quien puedas mientras intentas alcanzar el otro lado de la calle. Apéate antes de entrar al



parking y mata a los dos tipos que te disparan desde la entrada.

Acaba con la guerra de bandas entre jamaicanos y tríadas en el parking NCP
■ Baja al primer piso acompañado por los SO19 y elimina primero a los jamaicanos que se las están viendo con los chinos del fondo del parking antes de encargarte de estos últimos. Desciende otro piso por la rampa para enfrentarte con más chinos aunque si prefieres ir por la vía rápida no te detengas y avanza hacia el fondo para que un coche conducido por jamaicanos provoque un accidente que acabe con una buena cantidad de orientales. La rampa queda bloqueada así que debes bajar al piso de abajo por las escaleras peatonales.
■ Hay otro tiroteo en este piso de abajo: a la derecha se encuentran los jamaicanos y a la izquierda los chinos. Apoyado por los SO19 mata a todos ellos e intenta avanzar por el lado izquierdo para que arranquen dos turismos. Síguelos al piso de abajo y acaba con sus ocupantes.



■ Móntate en uno si así lo deseas y baja por la rampa hasta el último piso donde aguardan dos coches más y media docena de chinos. Pese a la cuantía de las fuerzas enemigas, no debería resultarte imposible superarla. Cuando todos los contendientes sean historia finalizará la misión.

MISIÓN 17 CUMPLIR UNA OBLIGACIÓN

Protege el furgón policial chocando con el gángster del Range Rover

■ Mientras Carter recoge pruebas aparece McCormack quien le da un sonoro rapapolvo debido a su irresponsabilidad y le ordena formar parte de la escolta del furgón policial que traslada a Jake. Cuando Carter se ha ido, Charlie llama a McCormack por un negocio en concreto: ambos ultiman los últimos detalles de la fuga de Jake.

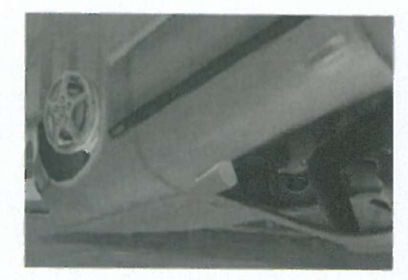


■ Al recuperar el control del detective, al volante del Vectra, sigue durante unos segundos al destacamento policial. Cuando el Range Rover embista al coche de policía inicia inmediatamente su persecución. Debes ser muy rápido y hábil para chocar, preferiblemente de costado, contra el vehículo que huye hasta conseguir que se detenga. No te confíes en ningún momento ya que dispones de un tiempo muy escaso para llevar a cabo tu tarea de interceptación.

Reúnete con el furgón policial

■ Cuando hayas dejado fuera de combate al Range Rover debes dirigirte





hacia el furgón policial siguiendo las indicaciones de tus intermitentes y guiándote también por el reguero de coches accidentados. No dispones de un tiempo ilimitado así que date toda la prisa que puedas y alcanza tu destino para que se active la secuencia de vídeo en la que Jake dispara al coche de Carter y lo hace volcar.

MISIÓN 18 EL VIGILANTE

Ve al laboratorio de drogas jamaicano

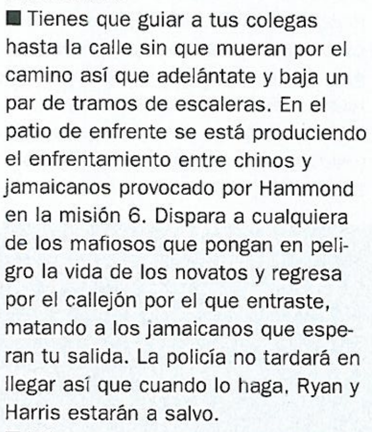
■ De vuelta a la comisaría McCormack culpa a Carter de lo sucedido y le suspende como detective. Al salir del despacho de su superior, una policía le informa que unos policías novatos han sido atrapados por los jamaicanos mientras vigilaban uno de sus laboratorios de drogas. Nuestro protagonista empieza a sospechar de su jefe.



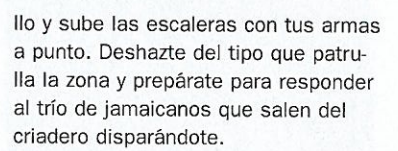
■ Cuando recuperes el control de Carter montado en un Saab, conduce hasta el lugar al que te guíen tus intermitentes, es decir, frente a un callejón vigilado por dos jamaicanos. Atropéllales y llénales de plomo antes de aventurarte al interior del sórdido callejón, pero vigila tu espalda porque puede que llegue un coche conducido por los jamaicanos.

Rescata a los policías novatos de los jamaicanos

■ Encárgate de los dos mafiosos que custodian la puerta y del que sale por la puerta antes de pasar por ella al interior del edificio. Sigue por el pasillo y sube las escaleras con tus armas a punto. Deshazte del tipo que patrulla la zona y prepárate para responder al trío de jamaicanos que salen del criadero disparándote.



■ Cuando te hayas deshecho de ellos acaba con los dos o tres sicarios de Yamal que se encuentran escondidos en dicha habitación. Sube otro tramo de escaleras y tras la puerta de la





izquierda hay un laboratorio repleto de productos inflamables en el que trabajan un puñado de jamaicanos. Provoca las suficientes explosiones para no dejar con vida a ninguno de tus enemigos y accede al interior del laboratorio cuando sólo hayan cadáveres y escombros. Por último pasa a la habitación del fondo.

MISIÓN 19 ACECHANDO A MCCORMACK

Dirígete a la comisaría de Snow Hill. Cuando llegues allí sigue a McCormack

■ Has encontrado a los policías novatos Ryan y Harris quienes han sido torturados. Todo apunta a que han caído en una trampa preparada por McCormack.

■ Tienes que guiar a tus colegas hasta la calle sin que mueran por el camino así que adelántate y baja un par de tramos de escaleras. En el patio de enfrente se está produciendo el enfrentamiento entre chinos y jamaicanos provocado por Hammond en la misión 6. Dispara a cualquiera de los mafiosos que pongan en peligro la vida de los novatos y regresa por el callejón por el que entraste, matando a los jamaicanos que esperan tu salida. La policía no tardará en llegar así que cuando lo haga, Ryan y Harris estarán a salvo.

■ Móntate en un coche (uno de policía servirá) y sigue las indicaciones de los intermitentes para regresar a la parte trasera de la comisaría de Snow Hill. Del garaje sale un coche color granate conducido por McCormack. Síguelo a distancia prudencial, es decir, no te pegues demasiado para que no te descubra pero tampoco te









alejes tanto como para perderlo de vista. Tras un largo trayecto llegarás por fin al depósito de Charlie.

Sigue a McCormack. Deslízate en el depósito de Charlie

■ Apéate del coche y sigue los pasos del inspector ocultándote cada vez que se detenga a charlar con alguien. En esta parte de la misión es fundamental que no te vean, así que mantente alejado del campo de visión de cualquiera de las personas que estén en el depósito.

■ Tras recorrer buena parte del edificio subirá las escaleras que conducen a una plataforma superior y luego se meterá en un despacho. Sigue sus pasos hasta lo alto de las escaleras para activar una secuencia de vídeo que muestra dos hechos escalofriantes: el lugar está repleto de mercancía robada y McCormack está planeando el asesinato de Joe, el compañero de Carter.



Ve a toda prisa al hospital. Busca a Joe

■ Sin ningún tiempo que perder agénciate un coche rápido y ve a toda pastilla al hospital en el que fue ingresado Joe. No puedes entrar por la puerta principal así que busca una lateral. Al entrar en al recepción sube las escaleras que conducen al primer piso y gira a la izquierda por dos veces para encontrar las escaleras que llevan al segundo piso. Ve por el corredor de la derecha y continúa hasta entrar en una habitación custodiada por un policía.

MISIÓN 20 UN FAVOR PARA LA HUMANIDAD

Salva a Joe y protege al hospital

■ Carter charla con su compañero y se entera de que Hammond acaba de matar a McCormack en la comisaría de Snow Hill, tal y como ocurría en la misión 7. Joe sospechaba desde hace tiempo de los negocios ilegales que mantenían el inspector del departamento criminal y Charlie Jolson. Cree que se puede enchironar al capo mafioso por fraude fiscal si se reúnen las suficientes pruebas. Un disparo finaliza de manera brusca la conversación entre ambos.



■ Mata al gángster que entra en la habitación y luego a los que hay apostados a la derecha del pasillo. Prueba a perforar las botellas de oxígeno y a disparar después a la nube azul que se forma para provocar una explosión que acabe de una tacada con varios mafiosos. Y no te preocupes por posibles ataques a traición ya que un par de policías vigilan tu espalda.

■ Sigue el pasillo y baja las escaleras que conducen al primer piso donde aguardan varios matones. Alguno de ellos huirá si no eres lo suficientemente rápido. En la sala de urgencia encontrarás a alguno y en la sala de la derecha está el más resistente y peligroso de todos: un tipo gordo vestido de negro. Tanto si te lo cargas como si consigue huir, vuelve al vestíbulo de esta planta y ve por el pasillo hacia las salas individuales pasando de largo las escaleras de bajada. Encontrarás a bastantes matones por la zona, incluso en las habitaciones con enfermos, así que realiza un exterminio total antes de bajar las escaleras que conducen a la planta baja.

Si te has cargado a todos los mafiosos, los polis de allí estarán relajados y podrás salir tranquilamente del hospital.

Ve al guardamuebles de Scoresby Street

■ Agénciate un coche y llega hasta tu destino siguiendo los parpadeos de los intermitentes. Tienes que llegar a un callejón sin salida con tres coches (dos blancos y uno rojo) aparcados en las inmediaciones.



Encuentra los archivos en el guardamuebles

■ Mata a los tipos que vigilan la entrada y a los que lleguen en coche antes de acercarte a la puerta. Cuando lo hagas saldrán un par de mafiosos con muy malas intenciones así que dales el pasaporte cuanto antes.

■ Dentro del taller aguardan otros tres más: despáchalos a todos y accede luego a la parte derecha del local por la puerta del fondo. En esta segunda sala te tirotearán tres tipos más. Mátalos antes de alcanzar los documentos situados en el rincón izquierdo del fondo.

MISIÓN 21 EL EXPEDIENTE JOLSON

Acude al almacén

■ Carter encuentra información suficiente para encarcelar de por vida a Jolson. Y el primer sitio que decide investigar es el almacén del capo mafioso.

■ Al fondo a la derecha hay un oscuro pasaje que conduce a otro garaje donde encontrarás dos joyas con ruedas: un TVR y un Lotus. Móntate en el que quieras y dirígete a la segunda entrada del almacén, es decir, no a la misma de siempre sino a la que se encuentra en una calle más grande. Guíate por los intermitentes de tu coche y cuando ambos parpadeen querrá decir que has llegado a tu destino.



Deslízate en el sótano y busca a Charlie

■ A partir de ahora resulta imprescindible que actúes con sigilo y que no seas detectado por ninguno de los secuaces de Jolson. Así que antes de entrar al patio haz que los dos tipos que charlan se separen. Acércate por detrás al que se ha quedado y déjalo inconsciente.

■ Sigue al tipo calvo y haz lo mismo cuando se quede parado dándote la espalda. Sube las escaleras y cuando llegues a un almacén que te debe sonar corre hacia el lado izquierdo para ocultarte detrás de un grupo de cajas sin que te vean ni los tres mafiosos que conversan ni los dos que se incorporan al poco rato..

■ Cuando el grupo se disuelva sigue al que pasa cerca de ti al siguiente almacén. Espera a que se separe de los dos tipos con los que dialoga momentáneamente y luego sigue al calvo cuando se separen. Agárralo por la espalda y déjalo inconsciente oculto tras un montón de cajas al fondo y a la izquierda.

■ Sigue por la izquierda y espera a que el que vigila la entrada al sótano se quede solo. Deshazte de él en silencio y baja las escaleras. Ocúltate tras la esquina para observar como charlan dos tipos. Al poco, uno se pone a ver la tele y el otro desaparece durante unos instantes. Agarra del cuello al que mira la tele y arrástralo tras la esquina de la que procedes. Déjalo inconsciente y pasa por detrás del segundo tipo, quien ahora mira la tele, para llegar a las mazmorras.



MISIÓN 22 CITA CON MARK HAMMOND

Escapa del almacén

■ La secuencia de vídeo que contemplarás a continuación te resultará familiar: se producía en la misión 11, aunque esta vez la contemplarás desde el punto de vista de Carter. Cuando recuperes el control del policía mata al tipo que baja las escaleras y súbelas tú.



■ En el almacén te espera aproximadamente una docena de matones, dos de ellos armados con escopetas y uno con un rifle. Sobrevive como puedas a sus ataques y decide cuál de las rutas de escape tomar: la que seguiste para atravesar el almacén o la que lleva al patio donde están los remolques de camiones.

■ En ambos casos encontrarás bastante resistencia, aunque la primera ruta resulta menos cruenta. Por otro lado, cuando llegues a cualquiera de los dos patios, aparecerá un coche con un par de matones extras.



Sigue a Jake hasta el depósito

■ Tomes el camino que tomes móntate en un coche y sigue el camino a la inversa hasta llegar de nuevo al depósito. En esta ocasión sí que tienes un tiempo límite por lo que no deberías entretenerte en refriegas pueriles.

Deslízate en el depósito

■ Aparca el coche en el garaje exterior y no entres a lo loco ya que de nuevo tienes que ser extremadamente sigilo-



so. De los dos tipos que hay en la entrada del almacén sigue al calvo que sube las escaleras. Déjalo inconsciente cuando te dé la espalda en el despacho y continúa tu camino por la izquierda.

■ Baja las escaleras y deshazte del tipo que está de espaldas vigilando el lugar. Luego avanza por el espacio que hay entre los bloques de cajas y la cinta transportadora de la derecha, siempre con sigilo, y pasa a la izquierda cuando veas un hueco entre dos pilas de cajas.

MISIÓN 23 ENFRENTAMIENTO CON JAKE

Sigue a Jake hasta el buque Sol Vita

■ Volverás a contemplar la conversación telefónica que mantuvieron Carter y Hammond al principio de la misión 12, mientras Jake carga el detonador de la bomba en la furgoneta.

■ Al recuperar el control del policía, los dos vehículos huirán, así que despacha rápidamente a los dos tipos que te bloquean el paso y al que llega corriendo en el exterior.

■ Móntate en el Lexus blanco que hay aparcado y corre como un loco por las calles de Londres para llegar a la sección del puerto donde está atracado el Sol Vita. Dispones de un tiempo límite muy poco generoso, así que no te despistes y acata las indicaciones de los intermitentes de tu coche.

Busca a Jake en el barco y acaba con él



■ Cuando llegues a las inmediaciones del buque te recomendamos que hagas lo siguiente. Fíjate que una grúa carga lentamente dentro del barco cinco bidones amarillos de fertilizantes. Una máquina elevadora se encarga de llevar los bidones al lado del barco opuesto a aquel en el que se encuentra la pasarela de acceso. Espera a que estén los cinco bidones en la cubierta del barco, deshazte en silencio del vigilante situado sobre la pasarela y ocúltate tras el contenedor de enfrente.

■ Apunta manualmente a uno de los bidones amarillos y dispárale una ráfaga para hacerlo volar por los aires. Provocarás una reacción en cadena que matará a buena parte de los mafiosos que se hayan en cubierta. Luego encárgate de los que quedan y que posiblemente sean tres que vendrán por el lado izquierdo.

■ Ve por allí hacia la parte trasera del barco y dispara a Jake en cuanto asome la cabeza para que huya. Persíguelo y pasa por la puerta para volver a intercambiar balazos con el psicópata. Deshazte también de los tipos que lo acompañan y dirígete a las escaleras ascendentes de la izquierda.



■ Más vale que estés en buen estado de salud antes de subirlas ya que allá arriba te espera un multitudinario comité de bienvenida. Pasa por la puerta que conduce al exterior cuando hayas asegurado la zona y mata al mafioso que te disparará desde la derecha.

■ Sube las escaleras y tras la esquina de enfrente encontrarás a Jake con un par de amigos. Si le has causado bastante daño, el sobrino de Jake no se moverá de la zona hasta que lo mates... o te mate. Pero si aún se encuentra bastante entero huirá de vuelta a la cubierta de abajo, donde provocaste la explosión en cadena. Así que baja hasta allí e intercambia disparos hasta que pase a mejor vida.

MISIÓN 24 SONRISAS Y LÁGRIMAS

Huye del Sol Vita

■ La siguiente secuencia de vídeo empieza unos momentos antes de lo que ocurría casi al final de la misión 12. Sin Hammond, Alex y Yasmin en escena Carter desprecia a los presentes y se enorgullece de su condición de policía. Poco después Charlie Jolson toma la palabra para soltar un discurso racista tras el que pone en marcha el temporizador de la bomba.

■ Sólo dispones de 3 escasos minutos para abandonar el barco así que intenta no ser herido de gravedad, o al menos detente únicamente una vez para recuperarte. Baja las escaleras armado con un rifle justo antes de que una explosión bloquee el pasillo de tu espalda.

■ Mata a los dos mafiosos de enfrente y al avanzar gírate a la izquierda. Dispara al tipo de arriba para provocar una explosión que llene de escombros esa zona.

■ Sigue hasta el fondo del pasillo y sube escaleras para meterte en almacén. Baja las de enfrente y sortea las cajas para llegar a la puerta que da al otro pasillo. Intentarán matarte por el camino, así que intenta ser más rápido y certero que tus oponentes. Corre hacia la izquierda del pasillo hasta llegar casi al final y gira otra vez a la izquierda.

■ Elimina a todo matón que intente detenerte y pasa por la puerta de la derecha tras la que te tirotearán dos o tres mafiosos. Si aún dispones de algo de tiempo acaba con todos pero si estás a punto de saltar por los aires sube inmediatamente los dos tramos de escalera para salir al exterior justo a tiempo ya que momentos después se produce la fatídica explosión que no acaba con la vida de Carter de milagro.



Disparando se entiende la gente

Battle Engine Aquila

He aquí uno de esos raros ejemplos de juego poco publicitado que ofrece diversión a raudales: bienvenidos a la orgía destructiva de *Battle Engine Aquila*

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Lost Toys**
Editor **Infogrames**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **69,95 euros**

Montados en el *battle engine* del título (un híbrido entre tanque y caza que se asemeja más al cangrejo Sebastián que a un *mecha* común) deberemos ir cumpliendo las misiones que se nos asignen que, naturalmente, consisten en destruir muchas muchas cosas.

Para ayudarnos a ello contamos con uno de los grandes aciertos del juego, la capacidad de transformación de nuestro vehículo con un solo botón (sobre todo por la espectacularidad que conlleva ver ese cambio desde el interior del vehículo), permitiéndonos atacar tanto desde tierra como desde el cielo como si tal cosa.

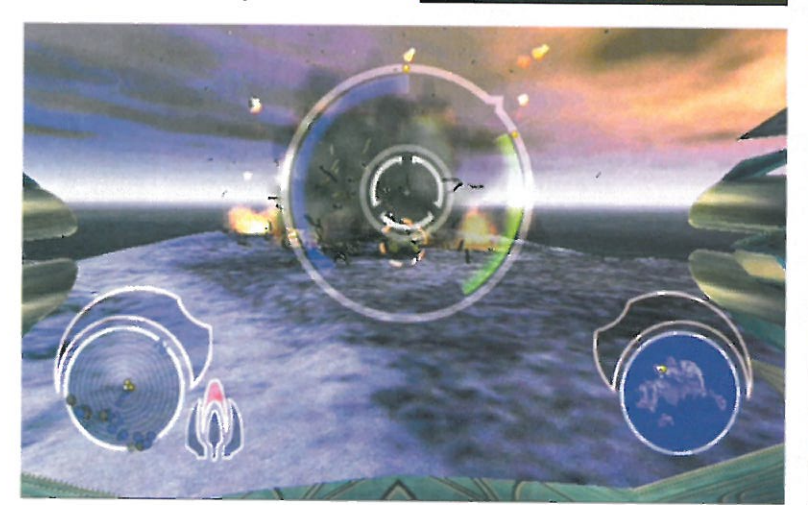
Deberemos ir cumpliendo misiones consistentes básicamente en destruir cosas

Así, *Battle Engine Aquila* combina la mecánica 'aérea' de juegos como *Ace Combat* con la de batallas de tanques a lo *Panzer Front*... aunque con una movilidad bastante superior y, desde luego, con mucho más gasto de munición. Y es que nuestros enemigos no son de nuestro tamaño, sino grandes naves, regimientos de soldados y batallones de vehículos blindados que deberemos erradicar a lo Bush: sin miramientos.

Técnicamente el juego no acaba de conseguir que las batallas luzcan bien por culpa de su falta de algunos cuadros por segundo (lo que básicamente hace que no nos movamos demasiado rápido), aunque los efectos de disparos y explosiones y los modelados gráficos están muy conseguidos (en especial el de nuestro Sebast... estooo, *battle engine*). Lástima que el juego no cuente con algo más de variedad en las misiones (tan sólo aparece algún *final boss* de vez en cuando), porque estaríamos ante uno de los *shooters* más interesantes aparecidos en los últimos tiempos para PS2.

- **Buen control**
- **El diseño del Aquila**
- **Se repite cual gala de *OT***

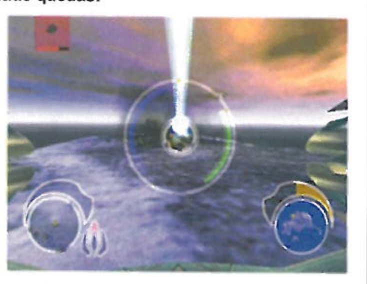
Ambientación	7,5	8
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	8,5	
Duración	8	
Vidilla	8	



Si es que las carga el diablo...

Es toda una tradición que los juegos de... digamos 'cazas' (aunque ya hemos dejado claro que este *battle engine* es mucho más que eso) tengan una gran variedad de armas con las que ir misileando enemigos. Lo sorprendente es que los desarrolladores de este juego han logrado que las armas del Aquila sean muy diferentes entre sí, no a nivel visual (todas son rayos azules o todo tipo de ráfagas de ametralladora) pero sí en lo que a efectividad se refiere. Vamos, que si intentas aniquilar naves con ese rayo tan grande que te han colocado para destruir edificios, comprobarás que es como intentar matar moscas con una sierra eléctrica. ¡Avisado quedas!









Aquí tenéis a Aquila, el primer tanque con cuatro patas de la historia... ¡nos reconoceréis que parece un cangrejo!

La misión consiste en aniquilar tooodos los enemigos posibles. Pero por favor, si es posible, que vuelva a crecer la hierba.

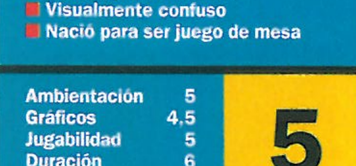


Monopoly Party

De aquí a Gescartera

Plataforma **PS2**
Género **Tablero**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Runecraft**
Editor **Infogrames**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **49,95 euros**

Este *Monopoly Party* es la versión para nuestra PS2 del mítico juego que tantas horas de vida ha robado a mucha gente (excepto a los miembros de esta Redacción, que preferimos el *strip-poker*). Gracias al modo Party, hasta cuatro jugadores distintos pueden echarse unas partidas (lo que se traduce, eso sí, en un auténtico alboroto en la pantalla), pero desde luego quien más disfrutará de esta versión serán aquellos viciosos del *Monopoly* que se vean obligados a jugar solos. Con la acción centrada en Madrid, no faltan las emblemáticas cárceles, las subastas, las edificaciones, los alquileres, los impuestos y, cómo no, la inevitable bancarrota... lástima que su plasmación audiovisual sea bastante irregular, con cifras y mensajes con letra liliputiense amontonándose en tu televisor con la intención de destrozarte la vista cual *top-less* de Marujita Díaz. Y es que *Monopoly* es un juego destinado a ser manoseado encima de una mesa, con sus fichas, sus tarjetas, esos billetitos que tanto se parecen a los euros y todos sus clásicos complementos. ¿O acaso pensáis que un simulador de *strip-poker* sería igual de divertido que jugar con chicas de carne y hueso?



- Puedes jugar tu solito
- Visualmente confuso
- Nació para ser juego de mesa

Ambientación	5	5
Gráficos	4,5	
Jugabilidad	5	
Duración	6	
Vidilla	5,5	







¡Por el amor de Dios yo no elijo esta ficha! No es nada bueno empezar con un "planchazo"...

Vuelve la loca del pelo rosa

Space Channel 5 Part 2

Una segunda parte que tiene los mismos aciertos y errores de su antecesor: un ritmo trepidantemente alocado, y una duración escandalosamente corta

Plataforma **PS2**
Género **Musical**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **UGA**
Editor **Sega**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

El regreso de Ulala a los videojuegos es como un petardo de los gordos, en el buen y en el mal sentido de la palabra: te mantiene fascinado mientras observas cómo se quema su corta mecha, disfrutas un breve instante con un soberbio estallido de diversión, y al final queda un regusto amargo en el ambiente de ilusión muerta y dinero quemado. Y es que al igual que ocurría con su primera parte, *Space Channel 5 Part 2* no deja de ser una surrealista experiencia de música, baile, fiesta y surrealismo nipón de duración limitada.

Ulala, la reportera espacial más *glamourosa* del mundo de los videojuegos, debe enfrentarse en esta ocasión a una banda organizada de robots que planea esclavizar a los habitantes de la galaxia bailando. La única manera de evitarlo es atravesar coloridos y extraños niveles espaciales plagados de enemigos bailongos, que ejecutan movimientos que Ulala deberá copiar. Todo ello al ritmo de una banda sonora con temas pegadizos y movidos, y que aunque incluyen entre ellos el clásico y repetitivo *Mexican Flyer* de la primera parte, son bastante más variados. Pocas innovaciones se pueden intentar en un juego cuya mecánica es plenamente deudora del juego memorístico *Simón*. Además de todas las combinaciones de movimientos, gritos y comentarios salerosos (impagables los 'momentos *karaoke*' que encontraremos en algunas fases), la principal novedad reside en los movimientos 'alargados'. En lugar de una simple pulsación, en muchas ocasiones deberemos dejar apretada una dirección o botón el tiempo justo que nuestro enemigo, y el ritmo de la melodía, nos lo indiquen.

Pocas innovaciones se pueden intentar en un juego de mecánica deudora del juego memorístico *Simón*

Aunque sea largo y complicado explicar lo que supone enfrentarse a la explosión de colorido, música y diversión de *Space Channel 5 Part 2*, podemos abarcar en una sola palabra la sensación que se tiene al acabárselo en una tarde: corto. Dolorosamente corto, teniendo en cuenta que los desarrolladores han repetido el mismo error que hicieran con su antecesor. El bochornoso (cuando menos) modo para dos jugadores y la posibilidad de ir ganando nuevos modelitos no oculta la falta de, por ejemplo, el modo Freestyle de juegos similares como *PaRappa the Rapper*, y el bajo valor de *replay* con que cuenta este título. Imprescindible sólo para amantes de Ulala (que nos consta que son legión) y buscadores de experiencias nuevas.



Ambientación	9
Gráficos	6,5
Jugabilidad	8
Duración	5
Vidilla	7

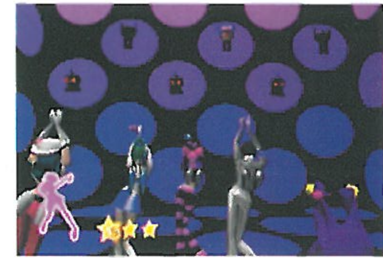
6,5





Para poder combatir contra Ulala hay que conseguir un Certificado de Horterismo, y los tipos de arriba lo consiguieron con Excelente.





Tócamela otra vez, Ulala

Además de darle a su cuerpo alegría, Macar... eeehm, Ulala, la reportera espacial dejará de lado sus dotes danzarinas para dedicarse al noble arte de aporrear pianos o tocar guitarras. La mecánica sigue siendo la misma: pulsar una dirección siguiendo el ritmo que nos marca el instrumento del contrario, tarea algo más difícil de ejecutar y seguir que las coreografías 'normales' de *Space Channel 5*.

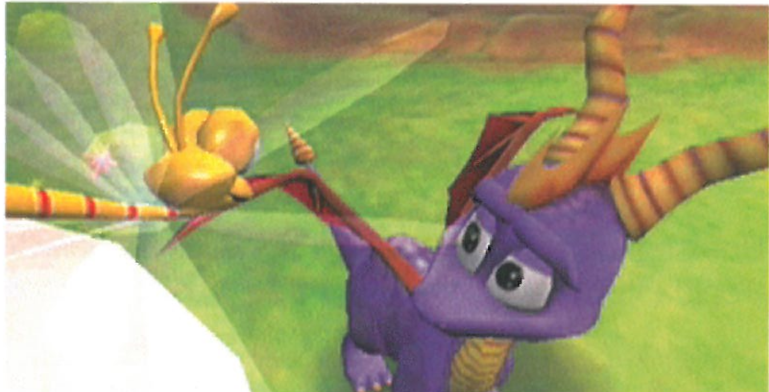






Aquí vemos a una fan de Coyote Dax intentando boicotear la actuación de Ulala.





Cuartas partes nunca fueron buenas

Spyro: Enter The Dragonfly

El mítico dragón lila debuta en las consolas de 128 bits con una copia bastante pobre de sus anteriores entregas, en una especie de tarea de reciclaje videojueguil

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Check Six Games**
Editor **Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

El paso de Spyro a las plataformas de nueva generación ha sido una decepción. Tras sus tres magníficas entregas para la gris de Sony (obra de los geniales Insomniac, que vendieron la licencia a Universal e hicieron el imprescindible *Ratchet and Clank*), la tarea de realizar una cuarta entrega recayó en los desconocidos Check Six Games... y sus resultados han sido más bien mediocres. Desgraciadamente, las mejillas de Spyro se sonrojarían si fuera consciente del exquisito funcionamiento de sus rivales más directos en el plataformeo, como *Jak & Daxter, Ratchet and Clank, Haven* o *Sly Raccoon*. Incluso su veterano rival Crash tuvo un salto a los 128 bits más digno con *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex*...

Sin ir más lejos: a pesar de suponer el paso de la saga de los 32 bits a los 128, el salto gráfico es más bien relativo. Y es que el apartado técnico deja mucho que desear: texturas pobres de los decorados, enemigos faltos de polígonos, ralentizaciones ocasiones, bastante clipping y unos tiempos de carga entre niveles abiertamente surrealistas (podréis poner la cafetera en marcha, tomaros tres tazas e incluso jugar una partidita de mus).

Incluso su rival Crash tuvo un salto a los 128 bits más digno, *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex*

Ni siquiera las pobretonas novedades de la saga ayudan a levantar el nivel: ahora Spyro tiene nuevos 'alientos' (aunque, por supuesto, carece del 'aliento vodka con JB' que se gasta la Redacción de *Planet*) para capturar libélulas y además puede pilotar vehículos como aviones y tanques. Si a esto la unimos el espíritu *pokémon* que le da al juego eso de tener que reunir todas las libélulas raptadas por el malo maloso, la jugabilidad se mantiene al nivel de sus anteriores entregas... pero porque el diseño de los escenarios, el control del personaje y la dinámica de la acción es un calco de *Spyro: El Año del Dragón*.

- Es bastante largo
- Largos tiempos de carga
- ¿Esto es PS One?

Ambientación	5
Gráficos	4,5
Jugabilidad	5
Duración	6
Vidilla	5

5

La caída de un ídolo

Hubo un tiempo en que PlayStation buscaba desesperadamente una mascota: Sega siempre tuvo a Sonic y Nintendo a Mario, así que era evidente que Sony necesitaba un estandarte plataformero. Las fantásticas entregas de *Spyro* revolucionaron el género, así que el dragón de Insomniac se disputó la corona del reino de la empresa con el Crash de Naughty Dog... sin embargo, con el estreno de este muy mejorable *Spyro: Enter the Dragonfly*, no parece que el animalito esté para muchas disputas.











Mira que le dijimos a Yola que no se pusiera más silicona, pero no nos hizo caso y ahí la tenéis, casi irreconocible.

Un escorpión con la cola de cartón piedra

El Rey Escorpión: Rise of the Akkadian

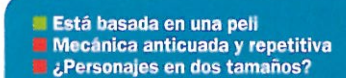
Las licencias peliculeras constituyen una fuente infinita de inspiración videojueguil... al menos en cuando a personajes, porque *El Rey Escorpión* no se caracteriza por su originalidad

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Point of View**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **39,95 euros**

Lo cierto es que este juego sólo toma de la película que le da nombre al personaje principal (ya que no sigue ni por asomo su argumento): el bueno de Mathayus, el mazas que ejerce de protagonista y que debe cumplir las misiones que su rey le asigna. Para ello seguiremos una dinámica similar a la de un *Final Fight* o *Golden Axe* cualquiera, o sea, liarnos a mamporros con todo quien ose cruzarse en nuestro camino para poder seguir avanzando. El problema es que a estas alturas de la vida dicho sistema está más acabado que las perdices de Galicia tras el paso de una 'comitiva de caza' de Manuel Fraga. El resultado es un juego la mar de aburrido, en el que tenemos que repetir tediosamente una y otra vez los mismos combates.

Tampoco ayudan mucho al juego sus numerosos defectos técnicos: basta con señalar que, para no tener que modelar demasiados enemigos, los desarrolladores presentan los mismos rivales en dos tamaños: normal y gigantesco... vamos, como si peleáramos contra una persona normal y luego contra su primo de Zumosol. Patético. A esto podemos añadir que las animaciones son de lo más acartonado que hemos visto últimamente, y si rematamos diciendo que sus pinceladas plataformeras son más molestas que divertidas (sobre todo por el lamentable control), entenderéis que os digamos que este *El Rey Escorpión* no es precisamente un hito de la historia de los videojuegos.

El juego aburre porque tenemos que repetir tediosamente una y otra vez los mismos combates


- Está basada en una peli
- Mecánica anticuada y repetitiva
- ¿Personajes en dos tamaños?

Ambientación	6	5
Gráficos	5,5	
Jugabilidad	5	
Duración	7	
Vidilla	4	







Nuestro amigo Mathayus debe vivir en un lugar muy soleado, porque se pasa todo el juego enseñando los polígonos..

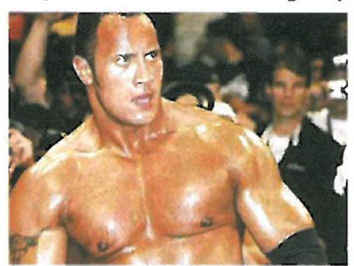




Un ejemplo de los poderes del Rey Escorpión: aquí abre una puerta sin tocarla siquiera (¿será que usa su 'cola' para hacerlo?).

Cara de roca sí que tiene, sí

El chicarrón que tenéis en estas fotos es Dwayne Johnson, alias 'The Rock', famoso luchador profesional allá por las Américas que aquí sonaba menos que un *single* de Glenn Medeiros hasta que consiguió el papel de Rey Escorpión en *El Retorno de la Momia*. El chico había sido jugador de fútbol americano en los Hurricanes de Miami pero una lesión le obligó a dejar dicho deporte y dedicarse a los mamporros. Y la verdad es que su carrera cinematográfica no se ha estancado, ya que protagoniza una nueva película (*Helldorado*) que se estrenará después de verano). Ya hay quien le compara con Arnold Schwarzenneger... y cara de mármol no le falta.





Rally Fusion: Race of Champions

Sofrito de carreras

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Climax**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Un auténtico popurrí de modos de juego es lo que *Rally Fusion* nos ofrece para desmarcarse del resto de juegos de rallies, que han acabado siendo demasiados y no todos buenos, lamentablemente.

Así, este título no sólo nos permite competir en el clásico modo contrarreloj, el más puramente *rallístico* y que incorporan clásicos como las sagas *Colin McRae* o *WRC*, sino que también nos ofrece la posibilidad de batirnos con otros pilotos y vehículos (nos referimos a luchar contra ellos, no a meternos todos juntos en una coctelera gigante) a fin de conseguir nuevos circuitos y coches desbloqueables.

Si le añadimos, además, la posibilidad de disputar una Carrera de Campeones en Las Canarias para deleite de las fans de Tony Santos, una serie de pruebas de conducción extrema y las rutas montañescas a través de las carreteras más serpenteantes del mundo, tendremos un auténtico catálogo de circuitos por donde desparramar adrenalina. Y es que los escenarios constituyen la parte fuerte de *Rally Fusion*, pues los efectos de luz y la nitidez de los entornos, unido al excelente modelado de los vehículos y al más que correcto sistema de detección de impactos, sitúan a este título entre los primeros espadas de los títulos de rallies, al menos en cuanto a nivel técnico se refiere.

- **Técnicamente irreprochable**
- **Gran variedad de modos**
- **No termina de enganchar**

Ambientación	6,5	7,5
Gráficos	8,5	
Jugabilidad	7	
Duración	9	
Vidilla	6,5	



Cuando me dijeron que en este tramo había algo de arena... ¡No hablaron del Sahara!







"Oye, ¿por qué tienes cuernos y un tridente?" "Porque soy 'un huevo' de malo"

Eggo Mania

Una tortilla de muchos huevos

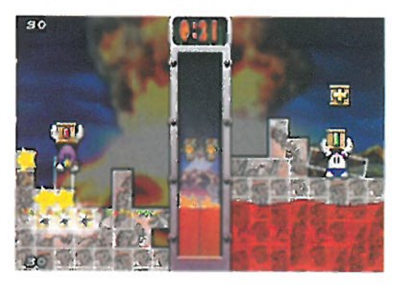
Plataforma **PS2**
Género **Puzzle**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **HotGen**
Editor **Kemco**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Como una enorme cantidad de los juegos del género, este título de HotGen no es más que una vuelta de tuerca más a la mecánica del archifamoso *Tetris*: tenemos piezas geométricas que caen del cielo y que debemos encajar entre ellas para formar líneas. La diferencia está en que en *Eggo Mania* las piezas no desaparecen cuando las agrupamos, sino que quedan ahí: y es que el objetivo no es acumular puntos, sino huir del agua que va inundando la pantalla hasta alcanzar un globo salvador (y no nos referimos a un preservativo, malpensados) que encontramos en lo alto de nuestro recorrido.

Para ello contamos con los saltarines servicios de una serie de divertidos huevos de simpático diseño (aunque algunos se parezcan entre ellos como... como huevos), con los que debemos afrontar combates uno contra uno ya sea contra la CPU o contra un amiguete con ganas de juerga. Desde luego el nivel gráfico de *Eggo Mania* no es precisamente de relumbrón (podría ser perfectamente un juego de Super Nintendo), pero su mecánica sigue ese gran precepto de los juegos de puzzles que dice que, a mayor sencillez, mayor adicción, así que os retamos a que intentéis dejar el mando después de echar un par de partidas a este divertidísimo título.

- **Divertido a más no poder**
- **Sencillo pero complejo**
- **Muy simple gráficamente**

Ambientación	6	7
Gráficos	5,5	
Jugabilidad	8,5	
Duración	5	
Vidilla	7,5	



Legends of Wrestling II

Historia de los mamporros

Plataforma **PS2**
Género **Lucha**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Cuerpos aceitosos, músculos anabolizados, público enfervorizado y un espectáculo de focos, soflamas patrióticas y guiños a la violencia simulada: sí señores, estamos ante la lucha libre americana, una disciplina que en España llegó a calar (aunque fugazmente) gracias a la antigua Tele 5, la misma que trajo desde Italia a las Mama Chicho, a Carmen Russo y a Jaimito (al auténtico, no a Borromeo).

Pero a lo que íbamos. Como su propio título indica, *Legends of Wrestling II* cuenta con los luchadores que hicieron historia en esta modalidad 'artística' de la lucha libre real: Hulk Hogan, André el Gigante, Jim "Estaca" Duggan, Bret Hart, Roddy Pipper (conocido como "El Gaitero" por estos lares), Ted "El Hombre del Millón de Dólares" Dibiase, Legion of Doom y varias decenas más, algunos de ellos completos desconocidos para todos nosotros.

Ellos son el mayor activo del juego, porque una vez empiezan los combates en sus diferentes modalidades (muchas, hay que reconocérselo) su desarrollo es poco menos que caótico, y los luchadores no siempre obedecen a las órdenes del pad. La elección de las cámaras tampoco ayuda (sobre todo en aquellas luchas donde hay más de dos contrincantes en el ring), como tampoco lo hace su escasez de *frames*, que ralentiza los combates hasta límites insoportables.

- El carisma de las leyendas
- Combates enmarañados
- Aberrante elección de cámaras

Ambientación	5,5
Gráficos	6,5
Jugabilidad	4,5
Duración	7
Vidilla	5,5

5,5



Atención, pregunta. ¿Algún lector puede adivinar a cúal de estos dos luchadores le apodaban "El Gaitero"?.



Estos luchadores no son lo que parecen. Mucho músculo, mucha ferocidad y al final mirad...

Quiero la cabeza de Komari Vosa

Star Wars: Bounty Hunter

Aunque un pelín tarde, llega por fin a nuestra PS2 el primer juego basado en el cazarrecompensas Jango Fett, el personaje más carismático de *El Ataque de los Clones*

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Lamentablemente, como suele ocurrir en los juegos basados en la licencia *Star Wars*, *Bounty Hunter* no está a la altura del legendario mundo que adapta. Se agradece que los chicos de LucasArts se esfuercen en contarnos con un poco más de profundidad quién es Jango Fett y cómo llegó a aliarse con el Conde Dooku para ser la base del Ejército Clon, pero lo deslucen enmarcando la historia en un juego con más altibajos que el coeficiente intelectual de la familia Bush.

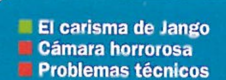
Y es que no es nada agradable eso de ir paseando por las calles de Coruscant y que el suelo comience a temblar como si hubiera un terremoto (cortesía de un terrible parpadeo de polígonos) o nos adentremos en los objetos como si éstos fueran de goma (con el patrocinio de un *clipping* bastante grave), por no hablar de que sólo hay dos clases de escenarios: los cerrados o los que están enmarcados en una sospechosa niebla que va cambiando de color según la atmósfera del planeta.

Aunque, sin lugar a dudas, el fallo más grave de *Bounty Hunter* es el lamentable problema que provoca la cámara, que resulta ser como un político del PP durante un desastre ecológico: siempre está en el lugar menos oportuno en el momento menos adecuado. Así que a veces nos encontraremos vendido ante nuestros enemigos, mientras en las partes más plataformeras deberemos centrar una y otra vez la cámara para no acabar cayendo al vacío por calcular mal las distancias.

Si a todos estos defectos le unimos una mecánica que, aunque al principio resulta atractiva, acaba haciéndose más sosa y repetitiva que una tertulia deportiva presentada por los comentaristas de *Pro Evolution Soccer*, nos damos cuenta que estamos ante un juego fallido que sólo dejará contentos a los más fanáticos de la saga galáctica de George Lucas.

Sin lugar a dudas, el fallo más grave de *Bounty Hunter* es el problema que provoca la cámara





- El carisma de Jango
- Cámara horrorosa
- Problemas técnicos

Ambientación	7,5	**6,5**
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	6	
Duración	7	
Vidilla	6	



Aunque los fans de *Star Wars* lo conozcan por su papel de Jango Fett, Temuera Morrison es un actor con una larga carrera a sus espaldas: ha aparecido en films como *Guerreros de Antaño, Barb Wire, La Isla del Dr. Moureau, Speed 2, Seis Días y Siete Noches, Abierto Hasta el Amanecer 3, Límite Vertical*...



Jango Fett deberá superar peligros como este paraje gallego repleto de chapapote.











Quizá os preguntéis de dónde ha salido Zam Wessel, la *partenaire* femenina de Jango Fett en *Bounty Hunter*. Seguro que la recordáis si os decimos que ya aparecía en *El Ataque de los Clones*, en concreto era la cazarrecompensas que intentaba asesinar a Amidala y acababa siendo cazada por Obi Wan y Annakin.

Inspector Gadget

¡Adelante *gadgetocóptero*!

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Silmarils**
Editor **LSP**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **49,99 euros**

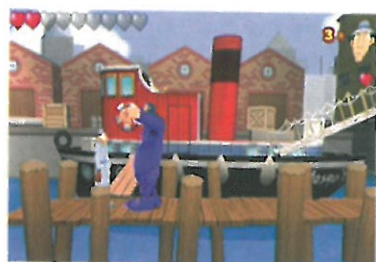
El mítico personaje de la serie de dibujos animados creada por Jean Chapolin (que no es un pariente lejano de Chapulín Colorao como cree T-Virus, sino el autor de series tan míticas como *Ulises 31* o *Másters del Universo*) aterriza a los 128 bits en formato de plataformas clásico, con el objetivo de rescatar a su sobrina Sophie y a su perro Sultán de las garras del malvado Garra (valga la redundancia), el jefe de la malvada organización MAD.

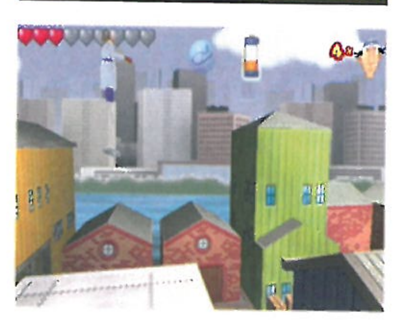
Gráficamente simplón y colorista, quizá lo único destacable de este *Inspector Gadget* es precisamente la posibilidad de usar los entrañables dispositivos de los que dispone este torpe expolicía, como el *gadgetomartillo*, los *gadgetomuelles*, los *gadgetopatines*, el *gadgetocóptero*... Sin embargo, poco pueden hacer para ocultar lo extremadamente facilón que resulta el juego: los enemigos actúan mecánicamente, los escenarios carecen de detalles que nos compliquen la vida y los niveles son cortos... aunque no tanto como el propio juego, que puedes acabar con mayor rapidez que las obras filosóficas completas de David Bustamante. Vamos, que por mucho carisma que aporte el susodicho inspector junto a sus muecas y su inseparable gabardina, este mediocre título está destinado a pasar sin pena ni gloria.

- **Los dispositivos de Gadget**
- **Realmente corto**
- **Poco original**

Ambientación	**4**	**4**
Gráficos	**5**	
Jugabilidad	**4,5**	
Duración	**3**	
Vidilla	**4**	











PS2 ▪ Carreras ▪ Inglés ▪ Climax ▪ SCI ▪ Proein ▪ 59,95 e.

Gumball 3000

Con la excusa de una carrera real organizada por y para ricos (es lo que tiene no pegar golpe, que te aburres una barbaridad), con este *Gumball 3000* los chicos de Climax nos ofrecen el típico y tópico juego de carreras con menos que decir que Pedro Ruiz en una mesa redonda sobre la falta de egocentrismo. Y es que, por atiborrado que esté de modos para darle vidilla, este juego es tan gris que ni siquiera destaca por ser especialmente malo: es correcto, pero no tiene atractivo alguno (excepto cierta ansia transgesora bastante gratuita), sobre todo comparándolo con *GT 3* o *BurnOut 2*.



Estos corredores tienen tantos accidentes que ya van directamente en ambulancia.



- **Su espíritu trangresor**
- **Mediocre a todos los niveles**



De profesión, bufón

Jinx

Sony se resiste a dejar desaparecer su vetusta aunque carismática PS One, por lo que le ha preparado un simpático plataformas de jugabilidad clásica

Plataforma **PS One**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Hammerhead**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Si tenemos en cuenta que la PS One sufre mayor escasez de títulos que la discografía de Mai Meneses, siempre es de agradecer que vean la luz juegos como *Jinx*, que aunque no sean un portento de originalidad destacan por su jugabilidad (si es que somos tan buenos que hasta podemos hacer análisis con rimas y todo). Este nuevo plataformas para la pequeña de Sony esconde tras de sí un argumento bastante típico: el reino de Ploog está siendo amenazado por las Fuerzas del Mal, que han hecho desaparecer a toda la Corte Real, así que el encargado de devolver a la normalidad a su hogar es el único superviviente, el bufón Jinx (ya pueden dar gracias de que no tomara las riendas de la situación el señor Álvarez Cascos).

Este título de HammerHead contiene niveles de acción al estilo *Klonoa, Crash Bandicoot* o *Spyro*, en los que encontraremos fases a lo Indiana Jones (como cuando debemos escapar de una rueda por un túnel) o deberemos volar a través del aire propulsados por ventiladores (más o menos como Holybear después de su habitual ración de fabada asturiana con salsa de cebolla picante) e incluso resolveremos algún puzzle más bien facilito. Su variedad de desarrollo y el asequible manejo del bufón protagonista benefician a su sencilla jugabilidad, aunque por desgracia acaba resultando incluso más corto que las memorias completas de una mosca del vinagre (que ya es decir).

Su variedad de desarrollo y su fácil manejo benefician a su sencilla jugabilidad

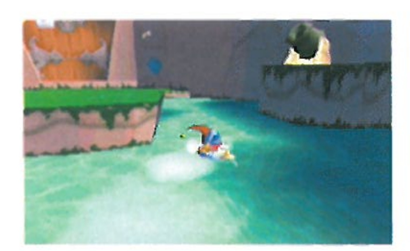
Su divertida música de trovadores y su curiosa ambientación medieval le dan a *Jinx* un encanto especial y un tanto mágico que convencerá a los más pequeños de la casa e incluso puede que a los amantes de las plataformas que no tengan liquidez suficiente para comprarse la bestia negra de Sony. De todas maneras, como decía el gran Humphrey Bogart en la mítica *Casablanca*, siempre nos quedarán *Crash Bandicoot* y *Spyro the Dragon*... ¿o en realidad Bogie decía otra cosa?

- ¡Ser bufón por un día!
- Mecánica variada
- Demasiado facilón

Ambientación	7,5
Gráficos	7
Jugabilidad	6,5
Duración	7,5
Vidilla	7
Total	**7,5**













¿Conseguirá nuestro intréptido héroe llegar hasta la llave sin convertirse en un chicle sabor bufón?.





Soy un truhán, soy un bufón

Aunque los más jóvenes de nuestros lectores así lo crean, *Jinx* no es ni mucho menos el primer bufón que protagoniza un plataformas. Sin ir más lejos allá por 1996 los desarrolladores de Sonic Team (creadores, cómo no, del mítico Sonic) se descolgaron con *NiGHTS into Dreams*, un juego para Saturn protagonizado por una graciosa chica vestida de bufón llamada NiGHTS... aunque en realidad resultaba ser un *nightmaren*, un ser de extraordinarios poderes creado por el malvado Wizeman que debía enfrentarse a su creador para salvar el mundo de Nightopia.









¡Qué empiece la fiesta!

Dancing Stage: Party Edition

Konami alegra la entrada de año a los necesitados seguidores del género más sudado, 'pisoteado' y bailado del mundo del videojuego con una cuidada edición

Plataforma **PS One**
Género **Musical**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**

Pocos de los avispados lectores de *PlanetStation* seguro desconocen a estas alturas el fenómeno *Dance Dance Revolution*, bien sea porque han adquirido uno de los pocos títulos que Konami ha distribuido en nuestro país, porque han jugado en algún salón arcade o porque el vecinito *freak* del quinto se hace traer de importación estos bailongos juegos.

Pues bien, *Dancing Stage: Party Edition* es la adaptación europea de *Dance Dance Revolution Konamix*, una edición especial que Konami lanzó en el mercado norteamericano. A los fans de la serie ya nos cuesta creer que el juego haya llegado a Europa, pero lo que ya resulta exquisitamente increíble es que además Konami lo haya adaptado al mercado europeo incluyendo, además de 46 piezas 'clásicas' de los *DDR*, cinco nuevas canciones como *Can't Get You Out of my Head* de Kylie Minogue o *My Favourite Game* de The Cardigans.

Resulta exquisitamente increíble que se haya adaptado el juego al mercado europeo

Al igual que el título americano, *Party Edition* incluye una serie de modos que alargan sensiblemente la vida del título. Además del Game Mode (Arcade para los amigos) y los inevitables Training y Lesson, el juego incluye Solo Mode, en el que se utilizan hasta 6 flechas distintas por canción, o el terapéutico Workout Mode, en el que se pueden fijar las calorías que queremos quemar mientras bailamos (de manera más eficaz y divertida que cualquier cachivache de anuncio de Teletienda).

Dancing Stage: Party Edition está llamado a ser el rey en cualquier fiesta, cubatas aparte. Y es que lejos de las profundas pretensiones de otros juegos, éste aporta sana diversión arcade en estado puro... siempre que se cuente con una alfombrilla de baile, porque jugar con el mando es una experiencia más sosa que una sopa de aire. Ideal para los que desconocieran la serie, y una sólida secuela para los que ya cuenten con el anterior *Dancing Stage* en su juegoteca.

- **Un nuevo *DS*... ¡en España!**
- **Divertido como pocos**
- **Sin alfombrilla es soso, soso**

Ambientación	**8,5**
Gráficos	**5,5**
Jugabilidad	**9**
Duración	**8,5**
Vidilla	**8**

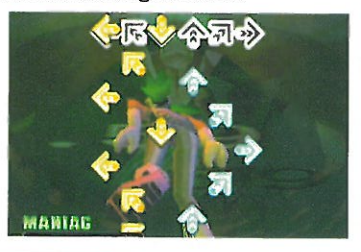
8



Más difícil todavía

Por si fuera poca cosa seguir el ritmo mientras marcamos las cuatro direcciones bailando encima de la alfombrilla e intentamos no dar con los huesos de nuestra gran 'humanidad' en el suelo, Konami introdujo un nuevo concepto de juego en sus *DDR* que podemos disfrutar en el Solo Mode: dos direcciones más, concretamente las diagonales superiores. ¿Alguien se cree aún así un superdotado capaz de caminar y mascar chicle al mismo tiempo? Entonces, ese ser pseudodivino debería probar el Double Mode, en el cual un mismo jugador utiliza ¡dos alfombrillas! al mismo tiempo para jugar. Ideal para culos inquietos y gente con un buen seguro médico.





Pues eso: carreras de camiones

Truck Racing

¿Alguien echaba de menos un juego de camiones para su PS One? Bueno, pues probablemente no fuera éste…

Plataforma **PS One**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Kung Fu Ltd.**
Editor **Midas Interactive**
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**

En un juego de carreras para la gris de Sony se puede soportar un leve *pop-up*: sin embargo, *Truck Racing* no lo sufre. También se puede aguantar que los vehículos no tengan un modelado perfecto: los de este juego resultan bastante decentes. Incluso se puede pasar por alto un control tan duro como el de este juego, y que sea más irreal que las previsiones originales de ventas de la X-Box (porque no nos engañemos: ¿dónde se han visto cabezas tractoras que corran a 240 kilómetros por hora y derrapen en las curvas cual Ferrari Testarrossa?).

Lo que no se puede perdonar de ninguna manera es que un juego tenga tan pocas opciones. Y no nos estamos refiriendo a la ausencia de un modo para dos jugadores (lo cual, en un título de este tipo y a estas alturas, ya es un crimen), sino a algo mucho peor: que sólo podamos escoger entre seis camiones para correr en cada uno de los ocho circuitos disponibles… ¡¡¡una vez!!! No hay campeonatos, no hay temporadas, ¡no hay nada desbloqueable! Y no hace falta decir que eso de participar en una carrera y, sin importar en qué puesto cruzas la meta jugar a otra sin ninguna relación, tiene menos vidilla que un concierto de Zapato Veloz…

Lo que no se puede perdonar de ninguna manera es que un juego tenga tan pocas opciones



¿Por qué todos los juegos de carreras tienen la manía de hacernos salir en última posición?

SELECT TRACK
RIVERMEAD
LONG BOW PARC
MIDWAY CIRCUIT
ISLA RACEWAY
SUNNY BANKS
LIDEL CIRCUIT
MASHBURY PARC
OUTEN RACEWAY

Aquí están los ocho circuitos que podremos recorrer… ¿Tan difícil era juntarlos todos y hacer un modo Campeonato?



- Los circuitos son diferentes
- Sin objetivos no hay interés
- Sin opciones

Ambientación	6	5
Gráficos	6	
Jugabilidad	4	
Duración	4	
Vidilla	4	



Como podéis observar, los circuitos son muy coloristas …o sea que ¡venga! a recorrerlos una y otra vez sin ningún objetivo.

Igualdad absoluta, oigan

Dentro del festival de opciones (ejem ejem) que incluye este juego, disponemos de seis camiones diferentes a elegir (¡uao!), que se diferencian en algo tan importante como EL COLOR (¡doble uao!). Vamos, que entre los diferentes equipos no se nota ninguna diferencia de potencia, ni de velocidad punta, ni en los derrapes… ni tan siquiera tienen un modelado diferente ni diferentes detalles en la decoración (no hay ni un triste calendario picante para darle ambiente camioneril). Si cuando decimos que el juego anda cortito de opciones…









CONCURSO 50 NÚMEROS DE PLANETSTATION

No se llega todos los meses al número 50 y para celebrarlo hemos preparado un concurso muy especial con unos premios de lo más tentadores cortesía de Sony. Para participar sólo tienes que rellenar el cupón de esta misma página y enviarlo a la dirección indicada.





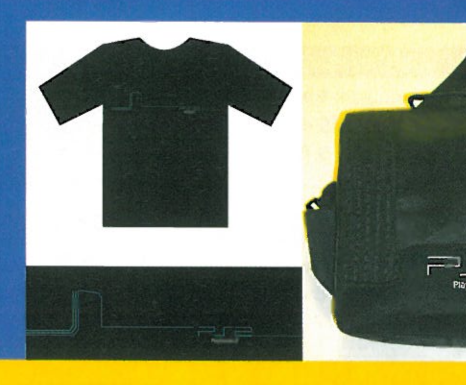




¡SORTEAMOS!

1 LOTE CONSOLA PS2 + CINCO JUEGOS

4 LOTES EXCLUSIVOS DE MOCHILA + CAMISETA



CONCURSO 50 NÚMEROS DE PLANETSTATION

NOMBRE ____________________ FECHA DE NACIMIENTO ____________________

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ____

TELÉFONO ____________________ C.P. ____________________

E-MAIL ____

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de marzo de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 52 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO 50 NÚMEROS DE PLANETSTATION (PLANET 50) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation 2



Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLADE II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



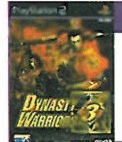
LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



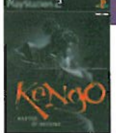
DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



GAUNTLET DARK LEGACY
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **6**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEPORTIVOS

AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESPN X-GAMES SNOWBOARDING
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



ISS
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **8,5**



PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SALT LAKE 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **65,93 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



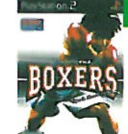
TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



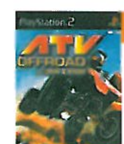
VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



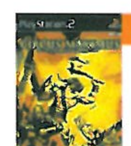
ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



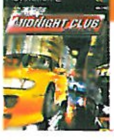
GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

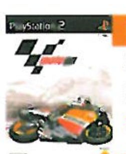



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate



MOTO GP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



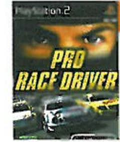
MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



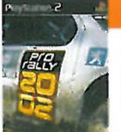
NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



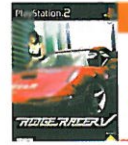
PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**



SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



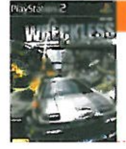
WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



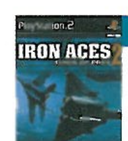
DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



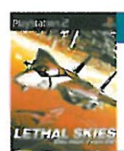
ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



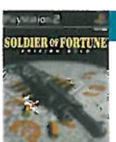
SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**

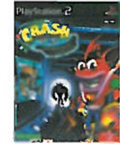


VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**




MONSTRUOS, S.A.
Distribuidor **Sony**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **6,5**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



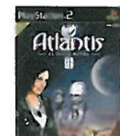
RAYMAN REVOLUTION
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



STITCH: EXPERIMENTO 626
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

AVENTURAS

ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ATLANTIS III
Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**



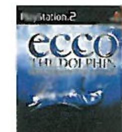
BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



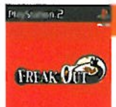
D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



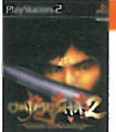
METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor **Konami**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL PLANETA DEL TESORO
Distribuidor **Sony**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **7**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

escaparate



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **57,07 euros**
Puntuación **7**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

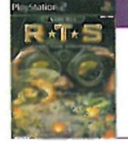





AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **42,02 euros**
Puntuación **5,5**



ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DROPSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



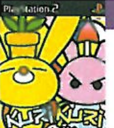
DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**




POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

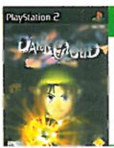


THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



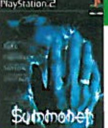
GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SUMMONER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **6**

ACCIÓN

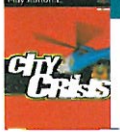




AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



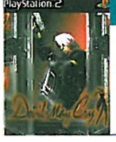
ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CITY CRISIS
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **5**



DARK SUMMIT
Distribuidor **Proein**
Precio **67,95 euros**
Puntuación **6,5**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FIREBLADE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONI
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7**



OPERATION WINBACK
Distribuidor **Virgin**
Precio **35,95 euros**
Puntuación **7,5**



SKY ODYSSEY
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**





BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**

EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **54 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



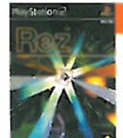
MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



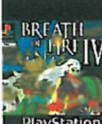
SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



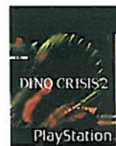
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Codemasters**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**




FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **10**



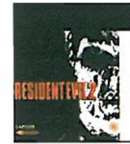
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **27,99 euros**
Puntuación **9,5**



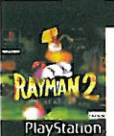
MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



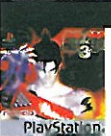
SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

PlanetStation llega al número 50

12 portadas para 50 números

Es difícil escoger entre todas las *PlanetStation*, más que nada porque tenemos ese síndrome paternal que nos hace quererlas a todas por igual, pero con esfuerzo (y ayuda etílica, para qué negarlo) hemos conseguido seleccionar nuestras 12 portadas más importantes.



PLANETSTATION Nº 1

Noviembre 1998

La revista que lo inició todo. Un número que muchos tildan de caótico y con más fallos que una escopeta de feria (esas imágenes en blanco y negro... esas capturas oscuras hasta decir basta...), pero con el encanto de abrir camino. Y lo que parece más increíble: sólo 24 páginas de noticias y análisis... ¡¡frente a 132 de guías!!



PLANETSTATION Nº 3

Enero 1999

Esta *Planet* supuso el inicio de una fructífera relación que ha llegado hasta nuestros días: la de nuestras portadas y Lady Lara Croft. En Al Habla aparecían los primeros dibujos (de *Street Fighter* y *Rival Schools*... ¡Capcom al poder!) y nos descolgábamos con nuestra primera previa (de entre las muchas que hicimos) de *Final Fantasy VIII*... ¡casi ná!



PLANETSTATION Nº 6

Abril 1999

La primera aventura en PSX de Solid Snake nos robó el corazón (de hecho, seguimos locamente enamorados de *Metal Gear Solid*) así que ¿qué menos que dedicarle una portadita... eso sí, un tanto psicodélica? Y por si el número no era suficientemente atractivo, venía con un pedazo de póster de *Final Fantasy VII*.



PLANETSTATION Nº 7

Mayo 1999

Que sí, que estaba muy bien el reportaje de juegos de terror, y el de los mejores juegos de PlayStation (donde ya asomaban la jeta, por cierto, dos mitos como Holybear y Drako)... pero lo más interesante es que os presentábamos los primeros datos oficiales de la PlayStation 2. ¡Cómo alucinábamos con ella!



PLANETSTATION Nº 12
Octubre 1999
A un mes del primer aniversario de la revista, *PlanetStation* inauguraba oficialmente su relación portadil con otro mito de los videojuegos: la saga *Final Fantasy*. Otra previa de *FF VIII* (dentro de un especial "El rol que viene de Japón") nos permitía abrir el número con una bonita imagen de Seifer en chulesca pose.



PLANETSTATION Nº 25
Octubre 2000
Después de más de medio año de trabajo intensivo, de discusiones, decisiones, intentos de asesinato y consuelo etílico, por fin la revista ganó un cambio de imagen total y absoluto hacia lo que podríamos denominar su *look* clásico (no en vano, es el que hemos conservado hasta hace bien poco).



PLANETSTATION Nº 29
Marzo 2001
Gracias a un bonito cartón *Planet* tuvo dos portadas: la principal dedicada a *Legend of Dragoon* y la del fantástico especial *Final Fantasy* que principalmente ocupaba todo un *peacho* de análisis de *FF IX*... aunque también incluía su postercito, un historia de la saga, un listado de bandas sonoras... para encuadernar, vamos.



PLANETSTATION Nº 36
Noviembre 2001
No era la primera vez que hablábamos de *Devil May Cry*, pero sí la primera ocasión en que el bueno de Dante (y su amada espada Alastor) copaba nuestra portada. Por si fuera poco el festival Capcom se completaba con un análisis y una guía completa de *Resident Evil Code: Veronica X*. ¿Quién no querría tener este número?



PLANETSTATION Nº 38
Enero 2002
Pese a la preciosa portada de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, el plato fuerte de este número era un reportaje especial de *Metal Gear Solid 2*, uno de los primeros aparecidos en nuestro país y, modestia aparte, el más profundo hasta esa fecha. Además, acompañaban dos guías de lujo: *Devil May Cry* y *Silent Hill 2*.



PLANETSTATION Nº 40
Marzo 2002
Nuestro admirado Snake volvía a infiltrarse en una portada de *PlanetStation* merced al análisis definitivo de *MGS 2*, acompañado de un completísimo reportaje especial y una guía (casi) completa... lo que ensombreció un no menos cuidado artículo dedicado al divertido *Maximo* y sus raíces en la saga *Ghost'n Goblins*.



PLANETSTATION Nº 43
Junio 2002
Y de nuevo *Final Fantasy* se colaba en nuestra portada, en este caso la bonita cara de Yuna, gracias a nuestro reportaje especial definitivo sobre *FF X*: análisis, artículo sobre la visita de sus creadores a España, completísima historia de la saga y guía. Tan amplio era que nuestra fantástica previa de *Tekken 4* hasta parecía sosa...



PLANETSTATION Nº 48
Diciembre 2002
Quizá por aquello de que teníamos una chica en la Redacción, nos volvimos coquetos y decidimos darle otro cambio de estilo a la revista. Y para inaugurarlo, qué mejor que una portadita de Lara Croft (más doble póster dedicado a la protagonista de *Tomb Raider*) y el primer reportaje sobre papel de *FF X-2*.

Mitos planetarios

Todo el mundo tiene mitos. El Real Madrid tiene a Di Stéfano, el cine negro a Humphrey Bogart, la música pop a Los Beatles, los arqueólogos a Sara Montiel... y *PlanetStation* tiene a unos cuantos tipejos (o vehículos o sitios) que marcaron época.



ZAO

¿Qué otra revista podía tener un cómic protagonizado por un ratón rosa, protagonista de videojuegos, que había tomado conciencia de su propia existencia? Lo malo es que tanta profundidad y tanta carga filosófica acabaron cortocircuitando con el creciente cachondeo planetario y acelerando su temido "Game Over"...



MINIMAN

Hasta que se produjo el primer rediseño de la revista allá por el número 25, este hombre con cabeza de planeta animaba el pie de todas las páginas de *PlanetStation*. Además, si pasabas rápido las hojas, podías ver a Miniman corriendo... el por qué huía de la revista es un misterio que desvelaremos en otro momento.



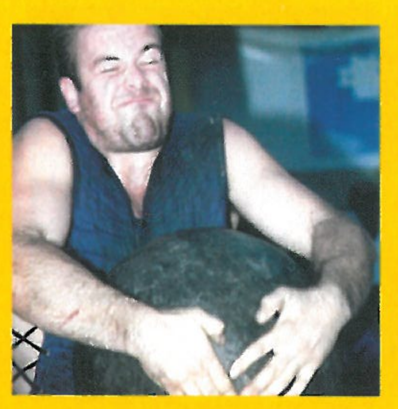
CAT BUCANNON

Que sí, que mucho acordaros de Truji y de Drako pero nadie tiene una palabra bonita para nuestra excorresponsal en los Estados Unidos, esa pedazo de morena llamada Cat Bucannon que animaba con su lánguida mirada nuestra sección de noticias. ¡Cat, si algún día necesitas trabajo, podemos hacerte un huequecito!



DRAKOMÓVIL

Batman tiene el Batmóvil, el Papa el Papamóvil... y como nuestro exdirector Drako no iba a ser menos, él también tenía su propio vehículo, el inolvidable Drakomóvil. Cómo semejante antigualla podía soportar el peso de toda su suciedad es un misterio que los científicos de la NASA aún estudian.



PATXI Y AMIGO

Los antiguos pies de foto de la *Planet* no habrían sido lo mismo sin la intervención mensual de Patxi y su amigo desconocido, una extraña pareja a lo Benito y Manolo que siempre protagonizaban escenas surrealistas por obra y gracia de esta Redacción, rematadas por un "Oye Patxi...".



BAR TOLO

Cuando esta Redacción aún estaba situada en Sant Boi de Llobregat, las ingentes provisiones de alcohol que necesitamos para hacer esta revista provenían de sus bodegas. Otra cosa es que les pagáramos... y es que, desde que nos fuimos, los dueños del bar han aumentado sus beneficios un 500%. ¿Por qué será?

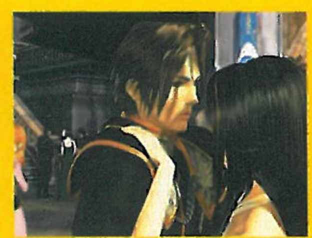
Lo mejor y lo peor

Durantes estos 50 números hemos tenido tiempo de disfrutar con grandes joyas y también de sufrir con algunos tostones hechos videojuegos. Pasen y vean lo mejor y lo peor de todo lo que han visto estos humildes redactores.

Los 5 mejores



METAL GEAR SOLID
Analizado en *PlanetStation* 6
Plataforma: PS One
Pocos juegos nos han cautivado tanto como esta joya de Hideo Kojima. *Metal Gear Solid* conseguía que te metieras en la historia de tal manera, que todavía hoy, 44 números después, sigue siendo jugado, rejugado y requetejugado por los miembros de la Redacción. Pocas veces se ha unido tanto carisma en un solo juego, tanto por la parte protagonista como por la de los enemigos. Y es que momentos como cuando Psycho Mantis te suelta "veo que eres un tipo prudente porque has guardado la partida a menudo" son difíciles de olvidar.



FINAL FANTASY VIII
Analizado en *PlanetStation* 14
Plataforma: PS One
Es difícil escoger entre los fantásticos juegos que Square ha ido regalándonos durante estos 50 números. Sin embargo, quizá esta octava parte de la saga *Final Fantasy* es la que marcó un antes y un después gracias a unos protagonistas que por primera vez eran estilizados en lugar de tener aspecto de chinchetas (algo que, de todas formas, no convenció a todo el mundo), un aspecto gráfico que explotaba la capacidad de la PSX y una historia y unos personajes memorables (lástima del *empanao* de Squall, que nunca acabó de convencernos).



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
Analizado en *PlanetStation* 36
Plataforma: PS2
A pesar de tratarse de una versión de un juego original de Dreamcast que había aparecido más de un año antes, *Code: Veronica* sigue siendo para esta Redacción el mejor episodio de la saga (a falta de conocer los capítulos que aparecerán en exclusiva para GameCube). Los fondos poligonales, el intrincado argumento (impagables los aterradores gemelos Ashcroft), y el carisma de Chris y Claire Redfield convierten a este *Resident Evil* en un juego imprescindible para los amantes de los *survival horrors*.



VAGRANT STORY
Analizado en *PlanetStation* 22
Plataforma: PS One
Aunque no sea tan conocido como los episodios de la saga *Final Fantasy*, esta magna obra del equipo Quest de Square no tiene nada que envidiar a los mejores juegos de la serie de RPG estrella de la compañía japonesa. Original sistema de combate, excelente diseño de personajes y entornos (totalmente tridimensionales), unas secuencias generadas por la consola con una calidad asombrosa... el juego lo tenía todo para triunfar pero no acabó de convertirse en un éxito de masas. Y es que la sombra de la Fantasía sin Fin es demasiado alargada...

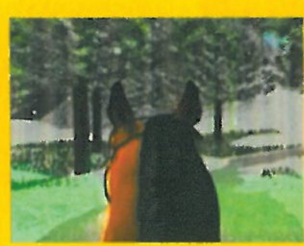


PRO EVOLUTION SOCCER
Analizado en *PlanetStation* 37
Plataforma: PS2
No todo es lanzar hechizos y pegar tiros en la vida, y quizá por ello el salto de la saga *ISS* de Konami a PlayStation 2 nos robó el corazón desde el principio. Un acabado gráfico casi impecable y una jugabilidad antológica fueron los culpables de que se organizaran unos torneos que paralizaban por completo la producción de la Redacción (algo que también sucede cuando pasa una mosca, para qué engañarnos). Ni siquiera su secuela, *PES 2*, ha hecho cambiar nuestras preferencias (si se hubiera parecido más a *Winning Eleven 6*, otro gallo cantaría).

Los 5 peores



HUGO
Analizado en *PlanetStation* 9
Plataforma: PS One
Hugo es el paradigma del juego soporíferamente aburrido, técnicamente desastroso e injugable hasta decir basta. Por ello se convirtió desde el principio en todo un referente para redactores y lectores de esta revista de lo que nunca debería ponerse a la venta dentro de una caja en la que pone PlayStation. Lo único que salva en nuestra memoria a semejante bodrio es que gracias a él, durante nuestra adolescencia, pudimos disfrutar de las curvas de una jovencísima Beatriz Rico en las tardes de Tele 5.



BARBIE CABALGA Y JUEGA
Analizado en *PlanetStation* 17
Plataforma: PS One
La odiosa Barbie protagonizó uno de los juegos que más momentos de humor depararon a la Redacción al grito de "¡Qué mariposa tan bonita!" o "¡Ya verás qué bien te voy a cepillar!". De hecho, lo único que se podía hacer una vez habíamos escogido el caballo de la rubia muñeca era ladear la cabeza del animal, saltar, acelerar la película o disfrutar con algún que otro absurdo minijuego (incluida una versión con patos del clásico *Space Invaders*). O se trata del juego menos interactivo jamás creado o la broma genial de un programador superdotado...



ARMY MEN 3D
Analizado en *PlanetStation* 17
Plataforma: PS One
Inexplicablemente, esta saga basada en unos muñequitos verdes ha gozado siempre de un gran éxito en los Estados Unidos (claro que con un presidente que se atraganta con galletas todo es posible). Éste fue el primero de una larga serie de títulos y reúne las características básicas de casi todos ellos: gráficos muy pero que muy sencillos, un control muy pero que muy duro y unos muñequitos muy pero que muy poco carismáticos. ¿Será la influencia de *Toy Story* lo que popularizó esta saga?



FANTAVISION
Analizado en *PlanetStation* 26
Plataforma: PS2
Si este juego está entre los 5 peores es por la decepción que nos llevamos cuando se puso a la venta. No podemos olvidar que se trata de uno de los primeros títulos aparecidos para PS2, por lo que esperábamos poder probar juegazos cuyos gráficos nos dejaran boquiabiertos. Por desgracia *Fantavision* sólo te hacía abrir la boca para bostezar por su aburrida mecánica basada en reunir cohetes para luego hacerlos explotar. Además, los fuegos artificiales no daban juego como para que la PS2 demostrara su potencial.



SKY SURFER
Analizado en *PlanetStation* 28
Plataforma: PS2
Este juego cuenta con el dudoso honor de ostentar una de las puntuaciones más bajas que se recuerdan. La verdad es que no es para menos, ya que la idea de partida es como mínimo extraña: simular las piruetas del surf aéreo. Todo empieza con nuestro pobre personaje (lo de pobre es por su aspecto gráfico) lanzándose al vacío (gráfico, porque los escenarios eran desérticos) desde un avión. Sin embargo, el mayor problema del juego es que realizar piruetas era una misión imposible y aterrizar de forma decente casi una quimera.

Men in Black II



Cuatro años después de haber salvado al mundo de una invasión alienígena, el agente J sigue trabajando para la agencia gubernamental de los Hombres de Negro, mientras su antiguo compañero K sufrió un borrado de memoria para permitirle vivir una vida común como el cartero Kevin Brown. Sin embargo, durante una investigación rutinaria, J descubre los malvados planes de un monstruo *kylothiano* llamado Serleena (que ha mutado en una atractiva modelo de ropa interior) para destruir la Tierra. Su última posibilidad será devolverle la memoria a K, el único con recursos suficientes para acabar con Serleena.





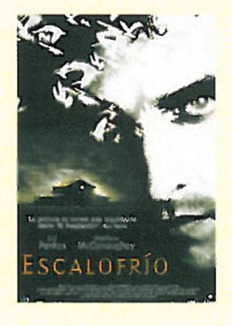


VALORACIÓN

Los artífices de la primera *MiB* se limitaron a alargar la mano y cobrar su (ingente) sueldo, pariendo una pobre parodia de su primera parte con chistes lamentables

- **DIRECTOR** Barry Sonnenfeld
- **INTÉRPRETES** Will Smith, Tommy Lee Jones, Rosario Dawson, Lara Flynn Boyle, Johnny Knoxville, Rip Torn, Tony Shalhoub
- **DISTRIBUIDORA** Columbia
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, portugués
- **EXTRAS** Final alternativo, tomas falsas, cómo se hicieron los aliens, documentales, deconstrucción de escenas, vídeo musical de Will Smith, filmografías de director, productores, guionistas y actores, DVD-ROM, salvapantallas, *weblinks*

Escalofrío



El agente del FBI Wesley Doyle, encargado de atrapar al asesino en serie La Mano de Dios, recibe en su despacho a Fenton Meiks, que le confiesa que su hermano Adam es el criminal, pero que éste se ha suicidado y él ha enterrado su cadáver. Incrédulo, Doyle lleva a Meiks a buscar el cuerpo, y por el camino éste le cuenta al agente de dónde viene la locura de su hermano: de su padre, que un día dijo recibir el mensaje de un ángel para matar demonios ocultos tras el aspecto de personas.

VALORACIÓN

Inquietante reflexión sobre los límites del Bien y el Mal que se beneficia del estilo frío y seco de su actor-director, Paxton

- **DIRECTOR** Bill Paxton
- **INTÉRPRETES** Bill Paxton, Matthew McConaughey, Powers Boothe, Matthew O'Leary, Jeremy Sumpter, Luke Askew, Levi Kreis
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **PRECIO** 18 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano), Dolby (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer, biofilmografías

Gohatto



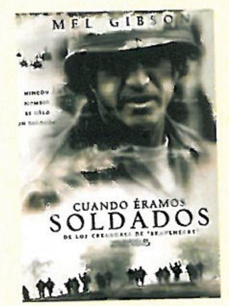
Durante la primavera de 1865, en el templo Nishi-Honganji de Kyoto, se realiza una selección de los reclutas que acabarán convirtiéndose en samurais: la prueba consiste en enfrentarse al mejor hombre de la milicia, Okita, y sólo dos de los candidatos la superan. Uno es Tashiro Hyozo, un samurai de clase baja; el otro es Kano Sozaburo, un atractivo joven que despierta admiración entre sus compañeros, lo que provocará conflictos pasionales pese a las férreas normas que cumplen los samurais.

VALORACIÓN

Oshima nos cuenta, con su estilo plácido y tranquilo, una historia de amor homosexual que habla del poder destructor de la belleza

- **DIRECTOR** Nagisa Oshima
- **INTÉRPRETES** Beat Takeshi, Ryuhei Matsuda, Shinji Takeda, Tadanobu Asano, Yoichi Sai, Koji Matoba, Masa Tommies
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, japonés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Cuando Éramos Soldados



En noviembre de 1965, el teniente coronel Hal Moore tiene que guiar a los cuatrocientos hombres que están a su cargo, el Primer Batallón del Séptimo de Caballería del Ejército Americano, hacia la zona de aterrizaje X-Ray, situada en una región de Vietnam conocida como el Valle de la Muerte. Allí se encuentran con un contingente vietnamita de nada más y nada menos que dos mil soldados, lo que provoca una cruenta y dolorosa batalla que dio inicio a la Guerra de Vietnam.

VALORACIÓN

Notable película bélica con violencia, brutalidad y toques de melodrama que está perjudicada por su lamentable tono patriotero

- **DIRECTOR** Randall Wallace
- **INTÉRPRETES** Mel Gibson, Madeleine Stowe, Greg Kinnear, Sam Elliott, Chris Klein, Keri Russell, Barry Pepper, Don Duong
- **DISTRIBUIDORA** Sogepaq
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Secuestro Infernal



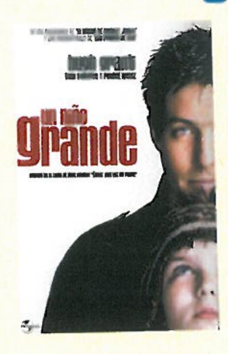
Dos criminales, Parker y Longbaugh, secuestran a una joven madre de alquiler llamada Robin, a la que una pareja del sudoeste del país ha pagado un millón de dólares para que tenga un hijo suyo. Esperan conseguir un suculento rescate, pero lo que no saben es que el padre del niño es en realidad Joe Sarno, un capo mafioso que enseguida ordenará su aniquilación. Parker, Longbaugh y Robin huirán a México, pero por el camino el primero acabará enamorándose de la chica...

VALORACIÓN

Puro *thriller* a lo Tarantino repleto de violencia, tiroteos y con un férreo guión lleno de diálogos memorables y giros inesperados

- **DIRECTOR** Christopher McQuarrie
- **INTÉRPRETES** Ryan Phillipe, Benicio del Toro, Juliette Lewis, Taye Diggs, Nicky Katt, Scott Wilson, James Caan, Henry Griffin
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Un Niño Grande



El londinense Will Freeman tiene una vida auténticamente envidiable: está soltero, no tiene problemas para ligar y no ha trabajado ni un solo día de su vida (ya que una canción que compuso su padre le otorga suculentas rentas). Un día Will tiene una relación con una madre soltera y, cuando ésta le deja porque se siente culpable por su hijo, ve la luz: las mujeres como ella son perfectas para tener relaciones esporádicas sin sentir remordimientos ni acabar siendo el malo. Así que decide ir a una reunión de padres y madres sin pareja, donde conoce a la guapa Susie, a la que intenta ligarse a toda costa (aunque ello implique crearse un hijo ficticio). Con quien no cuenta Will es con Fiona, una amiga depresiva de Susie que tiene un hijo de 12 años llamado Marcus que enseguida siente una conexión con él. Al principio Will huye de Marcus, pero pronto descubrirá que tienen muchas cosas que aprender el uno del otro.

VALORACIÓN

Divertidísima comedia llena de mala leche y mucha acidez sobre lo difícil que resulta para algunas personas ser aceptado socialmente, y en la que Grant borda su papel de inmaduro

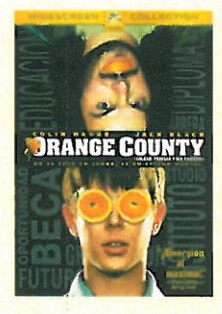
- **DIRECTOR** Paul y Chris Weitz
- **INTÉRPRETES** Hugh Grant, Toni Collette, Nicholas Hoult, Rachel Weisz, Sharon Small, Madison Cook, Jordan Cook
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno







Orange County



Después de que uno de sus mejores amigos muera al ser engullido por una ola, el surfero Shaun Brumder encuentra un libro de Marcus Skinner y, tras leerlo, descubre su auténtica vocación: convertirse en escritor. A partir de entonces dedicará todos sus esfuerzos en intentar ir a estudiar a la Universidad de Standford, donde Skinner da clases, pero una equivocación en el envío de las notas acaba provocando que su solicitud sea rechazada... aunque Shaun no se conformará.

VALORACIÓN

Comedia que intenta ser sarcástica sin conseguirlo por culpa de su exceso de chistes facilones y su nula profundidad argumental

- **DIRECTOR** Jake Kasdan
- **INTÉRPRETES** Colin Hanks, Jack Black, RJ Knoll, Bret Harrison, Schuyler Fisk, Mike White, Lily Tomlin, George Murdock
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Al Final de la Escalera



El antiguo compositor John Russell pierde a su mujer y a su hija en un desgraciado accidente de coche, así que intentando superar tan duro golpe se hace profesor y se traslada a una casa abandonada durante doce años. Sin embargo allí no halla la tranquilidad que él buscaba, ya que no deja de oír ruidos extraños e incluso a veces ve el cadáver de un joven. Inquieto, Russell registra la casa hasta encontrar un cuarto infantil oculto donde encuentra una silla de ruedas y una caja de música.

VALORACIÓN

Magnífico filme de fantasmas que ha caído injustamente en el olvido, lleno de un horror sutil, sugerente e inquietante

- **DIRECTOR** Peter Medak
- **INTÉRPRETES** George C. Scott, Trish Van Devere, Melvin Douglas, John Colicos, Jean Marsh, Barry Morse, Madeleine Sherwood
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano), Dolby 2.0 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán, italiano, portugués, holandés
- **EXTRAS** Comentarios del director Peter Medak, galería de fotografías animada, trailer

K-19: The Widowmaker



El capitán Mikhail Polenin está al cargo del acondicionamiento del K-19, el primer submarino balístico de la historia de la URSS, cuyo viaje inaugural debe producirse en 1961. Sin embargo Polenin no está realizando el trabajo con la rapidez suficiente, por lo que acaba siendo sustituido por el capitán Alexei Vostrikov, un militar recto y honrado que siempre concentra todos sus esfuerzos en hacer todo lo que sus mandos le piden y en el lapso de tiempo en el que se lo piden. Con su empuje, el K-19 consigue zarpar en la fecha que la Armada rusa tenía prevista, pero Vostrikov se encuentra con la sorpresa de que le ha sido asignado Polenin como primer oficial de a bordo. Sus distintos carácteres chocan inmediatamente, sobre todo porque la tripulación mantiene su fidelidad hacia Polenin. Sin embargo, un accidente con la carga nuclear del barco hará que todos los tripulantes tengan que hacer piña para sobrevivir.

VALORACIÓN

Sin ser brillante, la suma de talentos de este filme consigue que éste funcione pese a su previsibilidad, sobre todo por la capacidad narrativa de Bigelow y el duelo actoral Ford-Neeson

- **DIRECTOR** Kathryn Bigelow
- **INTÉRPRETES** Harrison Ford, Liam Neeson, Sam Spruell, Peter Stebbings, Christian Camargo, Roman Podhora
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer, biofilmografías de la directora y los actores







En la Habitación



Los Fowler son un matrimonio maduro que reside plácidamente en Maine. Matt, el marido, disfruta de la pesca mientras Ruth, su mujer, dirige el coro del colegio. Su hijo Frank, de vacaciones de su primer año en la universidad, vuelve a casa para trabajar a tiempo parcial como pescador de langostas durante el verano. Pero se enamora de Natalie, una joven madre recién divorciada del violento Richard, que no acepta muy bien su relación, lo que tendrá consecuencias trágicas para la vida de los Fowler...

VALORACIÓN

Estremecedor drama que reflexiona sobre el trágico vacío que deja la muerte de un hijo, y al que le falla un final demasiado *bronsoniano*

- **DIRECTOR** Todd Field
- **INTÉRPRETES** Tom Wilkinson, Sissy Spacek, Marisa Tomei, Nick Stahl, William Wise, Celia Weston, William Mapother, Karen Allen
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, catalán, inglés
- **EXTRAS** Imágenes del rodaje, entrevistas, declaraciones del director, trailer y spots, biofilmografías, ficha técnica, artística y de doblaje, Recomendamos

El Príncipe de las Tinieblas



Tras la muerte de un compañero, el padre Loomis descubre en una iglesia abandonada de Los Ángeles un tubo de cristal que contiene un extraño líquido verde. Loomis llama a un grupo de científicos, que después de mucha investigación descubren que el artefacto alberga la esencia de Satán, que espera su liberación para desencadenar a un anticristo de tiempos remotos. El cura y los investigadores tendrán que luchar contra él y contra los zombies que éste irá creando.

VALORACIÓN

Serie B de terror al más puro estilo Carpenter, con demonios, zombies y teorías científicas chuscas: divertimento puro, vamos

- **DIRECTOR** John Carpenter
- **INTÉRPRETES** Donald Pleasence, Lisa Blount, Victor Wong, Dennis Dun, Jameson Parker, Susan Blanchard, Anne Marie Howard
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano), Dolby 2.0 (Inglés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán, portugués, holandés, finlandés, sueco, noruego, danés
- **EXTRAS** Trailer, audiocomentario exclusivo de John Carpenter

Colección Buster Keaton



Este pack agrupa los seis volúmenes que forman la colección de obras completas del famoso cómico americano. Los cuatro primeros DVD's corresponden a cuatro de sus largometrajes más populares y aclamados por la crítica, como *El Maquinista de la General*, *El Colegial*, *El Héroe del Río* y *Pobre Tenorio*, mientras que los dos últimos agrupan algunos de sus cortometrajes, como *El Herrero*, *Mis Relaciones con mi Mujer*, *La Casa Eléctrica*, *El Rostro Pálido* o *El Aeronauta*.

VALORACIÓN

Oportunidad perfecta para descubrir a uno de los mejores cómicos de la época muda, además de un director más que interesante

- **DIRECTOR** Buster Keaton, Clyde Bruchman, James W. Horne
- **INTÉRPRETES** Buster Keaton, Marion Mack, Charles Smith, Richard Allen, Glen Cavender, Jim Farley, Frederick Vroom, Joe Keaton
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 30,02 euros
- **SONIDO** Mono (Mudo)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Atrapa a un Ladrón



El exladrón de guante blanco John Robie, al que apodaban El Gato, vive pacíficamente retirado en La Riviera. Sin embargo, alguien empieza a cometer robos idénticos a los que él realizaba, así que se convierte en el principal sospechoso de la policía francesa. Robie deberá demostrar su inocencia a toda costa, pero no estará solo: cuenta con la ayuda de Frances Stevens, una bella joven cuya madre, Jessie, fue una de las primeras víctimas del nuevo ladrón.

VALORACIÓN

Nueva lección de dirección de Hitchcock, que filma uno de los *thrillers* con más *glamour* y estilo de la historia del cine

- **DIRECTOR** Alfred Hitchcock
- **INTÉRPRETES** Cary Grant, Grace Kelly, Jessie Royce Landis, John Williams, Charles Vanel, Brigitte Auber, Jean Martinelli
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, árabe, croata, checo, danés, holandés, finlandés, francés, alemán, griego, hebreo, húngaro, islandés, italiano, noruego, polaco, portugués, rumano, serbio, esloveno, sueco, turco
- **EXTRAS** Escribiendo y buscando el reparto de *Atrapa a un Ladrón*, Alfred Hitchcock: Una aproximación, Edith Head: La era Paramount, trailer, galería

Planet Eggs

Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Vanilla Sky

Tomas falsas
Dentro de Características Especiales, entra en la Galería de Fotos. Allí dentro, tras ponerte sobre la opción Características Especiales, aprieta Derecha para seleccionar la máscara que lleva el protagonista en la película y podrás ver un divertidísimo montaje de tomas falsas (sinceramente, mejor que el mismo film).



Matrix: Descubre Lo Increíble

Juke Box
En Selección de Idiomas, escoge cualquiera de los subtítulos situados en la columna de la izquierda y pulsa en tu mando Izquierda. Aparecerá una pequeña cabina telefónica que te dará acceso a una *juke box* con todas las canciones de *Matrix*.

Trailer de Matrix
En la segunda página de la *juke box* del *easter egg* anterior, pulsa Derecha para que una bala con estela aparezca bajo la foto de Neo, que te permitirá ver el trailer que se pasaba en los cines.

La Mujer de Rojo
Entra en Características Especiales y aprieta Derecha una vez para que, detrás de Morfeo, aparezca la Mujer de Rojo. Si la seleccionas, podrás ver unos planos de tan despampanante mujer mientras explican una divertida anécdota sobre ella.

El edema de Hugo Weaving
Entra en Características Especiales y aprieta Derecha dos veces para que, detrás de Morfeo, aparezca el Agente Smith. Si la seleccionas, verás un pequeño reportaje sobre una operación que tuvo que sufrir Hugo Weaving durante la preproducción del film.

Keanu el perfeccionista
En la segunda página de las Características Especiales, aprieta Derecha para que Neo aparezca realizando un saludo marcial: si lo seleccionas, podrás ver un minireportaje sobre el perfeccionismo de Keanu Reeves en cuanto a sus movimientos físicos y la relación de Neo y el agente Smith.



X-Men

¿Spider-Man, miembro de La Patrulla X?
Entra en Contenidos Adicionales, y allí entra en Trailers de Cine y Anuncios de TV. A la izquierda verás un caballo de ajedrez silueteado: selecciónalo y podrás ver una cómica escena en que el Hombre Araña se cuela en una de las escenas de la película.

Mutantes descartados del film
Entra en la Galería de Arte de los Contenidos Adicionales y ponte sobre la opción Menú Principal. Si desde ahí aprietas Arriba, iluminarás la medalla militar de Lobezno y podrás acceder a una galería de diseños de La Bestia y Mole, que en principio iban a aparecer en el film.







La Jungla de Cristal: Edición Especial

Explosión en la azotea
En el segundo DVD, ilumina la opción Del Salto y aprieta la Derecha de tu mando. Se iluminará la última bombilla de la hilera de la derecha, y si la seleccionas presenciarás cómo la azotea vuela por los aires, descubriendo el mensaje: "There Goes Fox Entertainment".



Escenas eliminadas sólo con música
En el segundo DVD, dentro de la opción Del Salto, entra en Escenas Inéditas. Allí accede a la escena El Salto y ponte sobre Producción de Audio. Si allí aprietas Arriba, aparecerá la silueta de una pistola: selecciónala para ver las escenas eliminadas de la sección sin sonido, sólo con la música del film.



¡No se vayan todavía, aún hay más!

6 DE JUNIO DÍA D
20th Century Fox, 24 euros
A PRIMERA VISTA
20th Century Fox, 9,99 euros
ACAMPA COMO PUEDAS
Universal, 24,01 euros
LAS ÁGUILAS AZULES
20th Century Fox, 24 euros
AIR BUD
Universal, 24,01 euros
ÁMAME TIERNAMENTE
20th Century Fox, 18 euros
AMOR CIEGO
20th Century Fox, 23,99 euros
EL AMOR DESPUÉS DEL MEDIODÍA
Manga, 17,99 euros
APACHE
20th Century Fox, 24 euros
EL BAILE DE LOS MALDITOS
20th Century Fox, 24 euros
BALAS EN EL DESIERTO
Manga, 17,99 euros
BARAKA: EL ÚLTIMO PARAÍSO
Lauren, 18 euros
LA BATALLA DE LAS COLINAS DE...
20th Century Fox, 24 euros
BESANDO A JESSICA STEIN
20th Century Fox, Alquiler
BLOWN AWAY
20th Century Fox, 9,99 euros
LA BUENA BODA
Manga, 17,99 euros
CABALLERO NEGRO
20th Century Fox, Alquiler
CAMPO DE CEBOLLAS
Universal, 24,01 euros
CHARLOTTE GRAY
Universal, 24,01
CINTIA
Paramount, 24,01 euros
EL CÍRCULO ÍNTIMO
Lauren, 24,01 euros
COCOON
20th Century Fox, 9,99 euros
EL COLEGIAL
Filmax, 18 euros
CORD (ATADA)
Universal, 24,01 euros
CORTOS 1 BUSTER KEATON
Filmax, 18 euros
CORTOS 2 BUSTER KEATON
Filmax, 18 euros
CRIATURAS ASESINAS
Filmax, Alquiler
CUATRO AVENTURAS DE REINETTE...
Manga, 17,99 euros
DELICIOSA MARTHA
Manga, Alquiler
DESDE EL INFIERNO
20th Century Fox, 26,99 euros
DOS COLGADOS EN CHICAGO
Manga, Alquiler

DRÁCULA, PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS
Manga, 17,99 euros
DUELO EN EL ATLÁNTICO
20th Century Fox, 24 euros
ELLING
Manga, 23,99 euros
ESTÁN VIVOS
Universal, 24,01 euros
LA ESTRELLA DE FUEGO
20th Century Fox, 18 euros
ÉXITO POR LOS PELOS
Filmax, Alquiler
EL EXTRAÑO AMOR DE MARTHA IVERS
Filmax, 18 euros
FRANCES
Universal, 24,01 euros
FRANKENSTEIN CREÓ A LA MUJER
Manga, 17,99 euros
FRENCH KISS
20th Century Fox, 9,99 euros
LA GUERRA DE HART
20th Century Fox, 23,99 euros
HARVARD MAN: JUEGO PELIGROSO
Filmax, Alquiler
EL HÉROE DEL RÍO
Filmax, 18 euros
THE HOLE
Universal, 24,01 euros
LOS HOMBRES DEL BOSQUE...
Manga, 17,99 euros
HOW HIGH (BUEN ROLLITO)
Universal, 24,01 euros
HUNDID EL BISMARCK
20th Century Fox, 24 euros
HURLYBURLY (DESCONTROL)
Universal, 24,01 euros
EL INDÓMITO
20th Century Fox, 18 euros
INOCENTADA SANGRIENTA
Paramount, 24,01 euros
INTACTO
Sogepaq, 24,01 euros
INVESTIGATING SEX
Universal, Alquiler
KUNG POW
20th Century Fox, Alquiler
LISÍSTRATA
Lauren, Alquiler
LUCKY BREAK
Universal, 24,01 euros
EL LUGAR DONDE ESTUVO EL PARAÍSO
Filmax, 18 euros
MI MARIDO ES UNA RUINA
Lauren, Alquiler
EL MAQUINISTA DE LA GENERAL
Filmax, 18 euros
EL MISMO AMOR, LA MISMA LLUVIA
Manga, Alquiler
MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS 3
Manga, 17,99 euros
MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS 4
Manga, 17,99 euros

LA MOSCA
20th Century Fox, 9,99 euros
MUERTOS DEL PASADO
Universal, Alquiler
MUJER CONTRA MUJER
Universal, 24,01 euros
NUNCA JUEGUES CON EXTRAÑOS
20th Century Fox, 23,99 euros
ORCA, LA BALLENA ASESINA
Universal, 24,01 euros
ORO DIABLO
Paramount, Alquiler
PERRO RABIOSO
Filmax, 18 euros
POBRE TENORIO
Filmax, 18 euros
POINT BLANK
Universal, 24,01 euros
PUPS
Universal, 24,01 euros
LAS RATAS DEL DESIERTO
20th Century Fox, 24 euros
ROBERTO SUCCO
Manga, Alquiler
ROMMEL, EL ZORRO DEL DESIERTO
20th Century Fox, 24 euros
SAN VALENTÍN SANGRIENTO
Paramount, 24,01 euros
EL SIGNO DEL ASESINO
Filmax, 18 euros
SUPER MADEROS
20th Century Fox, Alquiler
STAR TREK 3
Paramount, 24,01 euros
STARGATE TEMPORADA 2 PARTE 2
20th Century Fox, 49,99 euros
EL SUDARIO DE LA MOMIA
Manga, 17,99 euros
SUGAR HILL
Lauren, 18 euros
LA SUPLENTE
Paramount, 24,01 euros
TART (QUIERO PROBARLO)
Manga, 17,99 euros
TWO FAMILY HOUSE
Filmax, Alquiler
LA ÚLTIMA FORTALEZA
DreamWorks, 24,01 euros
THE VECTOR FILE
Paramount, Alquiler
UN DESAFÍO PARA ROBIN HOOD
Manga, 17,99 euros
UN DÍA INOLVIDABLE
20th Century Fox, 9,99 euros
UNA NOCHE PERFECTA
Manga, Alquiler
VIDA DE ESTE CHICO
Lauren, 18 euros
VLAD, PRÍNCIPE DE LA OSCURIDAD
Filmax, 18 euros
LA VOZ DE LA MONTAÑA
Filmax, 18 euros

Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1 Toda la Verdad
2 Infiel
3 Ice Age: La Edad de Hielo
4 La Cosa Más Dulce
5 La Máscara del Faraón
6 Episodio II: El Ataque de los Clones
7 El Señor de los Anillos
8 Spider-Man
9 El Rey Escorpión
10 Session 9

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1 Ice Age: La Edad de Hielo
2 Matrix
3 Episodio II: El Ataque de los Clones
4 Gladiator
5 Lilo & Stitch
6 El Señor de los Anillos
7 Spider-Man
8 Amélie
9 El Hijo de la Novia
10 Todo Sobre Mi Madre



¿NECESITO SER BUSH PARA JUGAR A *FF XI*?

DAVID JAVIER LÓPEZ (E-MAIL)

¡Hola planeteros! Ésta es la primera vez que escribo y sera la última como no me la publiquéis o al menos me contestéis.
Hay que ver que poco espíritu que tienen algunos de nuestros lectores: si no les sale algo a la primera desisten, los tíos. Pero... ¿acaso las compañías de móviles no intentan una y otra vez reproducir la Novena Sinfonía de Beethoven con tres notas? ¿Por casualidad Bill Gates ha dejado de intentar vender la X-Box a los japoneses aunque no la quieren ni como mesa para el *sushi*? ¿Es que nuestro bienamado director Snatcher ha dejado de intentar fumarse las páginas de números atrasados de la revista para no gastar en tabaco a final de mes? No y mil veces no, es la perseverancia la que distingue a los grandes hombres del resto de los mortales. Que lo sepáis.

A ver si me podéis solucionar un par de dudas.
Mientras te tengamos que solucionar dudas y no deudas no vas a tener problemas con nosotros.

¿Cuando va a salir *FF XI* en España?
Bueno, el gran problema de este juego es que es no sólo es *on-line*, sino que además requiere de un disco duro que vete a saber cuando llega a Europa. Si llega para Navidad del 2003 ya nos podemos dar con un canto en los dientes. De todas maneras no desesperes, *FF X-2* está a la vuelta de la esquina para cubrir el 'hueco'. Puedes esperarlo para este verano.

¿Es cierto que para poder jugar al *FF XI* hace falta un módem y otra cosa (que no se cuál es) que te cuesta mas que la Play 2 o es sólo opcional?
Éste es otro aspecto que llena de sombras el posible futuro en nuestras tierras de *FF XI*, ya que en principio la campaña *on-line* de PS2 en Europa al parecer se centrará en la conexión por red vía adaptador Ethernet (para banda ancha), con el cual se puede disfrutar sin problemas de juegos como *SOCOM* o el prometedor *Resident Evil On-Line*... Pero es que el dichoso *FF XI* requiere también del mencionado disco duro y de una cuota mensual de abono al juego. Resumiendo: a un japonés le cuesta unas 50.000 pesetas españolas (300 euros europeos, o 200 carajillos al cambio planetero) empezar a jugar a *FF XI*. O sea que a menos que recibas una herencia de un pariente lejano, desconocido y millonario por estas fechas mucho nos tememos que vas a sudar lo tuyo para disfrutar del jueguecillo de marras.

¿Piensan bajar el precio de los videojuegos o es que piensan que nuestro presupuesto es como el del ejército de Bush?
Bueno, bueno, tampoco hay que exagerar... Con el presupuesto de nuestras Fuerzas Armadas nos podría llegar perfectamente para comprar un par de juegos de la serie Platinum y una tarjeta de memoria... Ciertamente la cacareada 'guerra de consolas' sólo ha servido para que rebajen el precio del hardware (hoy en día por el precio de unas alpargatas te llevas una X-Box con tres juegos y dos mulas de regalo para llevarla a casa), pero el precio del software sigue estando más alto que el limpiaparabrisas del Meteosat. Comprarse un juego cada mes sigue estando sólo al alcance de quinielistas afortunados o accionistas de Timofónica.

Esto ha sido todo. Espero no haberos hecho sudar mas que Ronaldo jugando 5 minutos.
Tranquilo, sólo hemos sudado como Jesús Gil durante una inspección de Hacienda.









PLANETSTATION, ¿DÍGAME?

CONTESTADOR AUTOMÁTICO (GOKULANDIA)

¡Hola! Ha llamado al 906 ** ** 60. En estos momentos no podemos atenderlo, así que deje sus respuestas al oír la señal.
Sí, oiga, tráiganos una pizza de pipas con guacamole con extra de curry, unas alitas de avestruz y para beber unos granizados de anís.... ¿Eh? ¿Cómo? Maldición chicos, ya os dije que este no era el número de Pizza Jaaarl.

¿Para cuando saldrán *Resident Evil 4* y *Silent Hill 3* en Play 2? (¡Piiiiiiip!)
SH 3 no tiene aún fecha de lanzamiento europea, pero suponemos que saldrá más o menos a finales de año. *RE 4* sólo saldrá para GameCube en principio, y debería llegar más o menos por el año 2004.

Internet llegará a Play 2... ¿antes o después de que el Drakomóvil pase con buen pie la ITV? (¡Piiiiiip!)
Según Sony la PS2 podrá empezar a disfrutar de conexión *on-line* en primavera, aunque no hay fechas concretas para España. El Drakomóvil pasará la ITV el día que Stevie Wonder haga las revisiones a los vehículos.

Gracias por utilizar el servicio preguntador de Timofónica (coste de la llamada 119506 euros/ segundo).
Ya bueno, pero si no llegan las pizzas antes de una hora no habrá propina.

MI PRIMERA VEZ

MANIAC (E-MAIL)

Muy buenas a todos, me llamo Maniac y espero que me resolváis algunas dudillas que tengo por aquí en el cajón.
Vaya, otro que nos pregunta lo que le sale de los cajones.

¿Es cierto que ya está en proceso *FF XII*?
Tan cierto como que Kiko Matamoros no tiene ni un pelo de tonto. Eso sí, no hay fecha de lanzamiento prevista ni para Japón, así que ya puedes esperar sentado, o mejor tumbado como hacemos nosotros.

¿Para cuándo *FF X-2*?
Pues, si nada se tuerce, podría estar listo para primavera en Japón y para verano en Europa. A nosotros nos suenan las fechas un poco optimistas, pero bueno... tampoco creímos que nuestro redactor jefe T-Virus sería capaz de comprarse todos los singles de *Operación Triunfo* por malos que fueran, y aquí nos tenéis... con algodones en las orejas.

Y última y antepenúltima y última pregunta (sic), ¿para cuando el *Digimon World 2003*?
Pues si no nos equivocamos está a la venta para PS One desde noviembre al precio de 30 euros.

Ya sé que son cortas y pequeñas y pocas mis preguntas, pero es la primera carta que os envío (bueno, e-mail).
Efectivamente las primeras veces suelen ser cortas y accidentadas. Si no que se lo pregunten a nuestro redactor Kain cuando hizo el primer examen de conducir. El examinador tras estar 5 minutos con él lo dejó todo para ir a limpiar chapapote a base de engullirlo con cucharadas soperas porque "era mucho menos peligroso". Si es que los hay de un delicaditoooo.

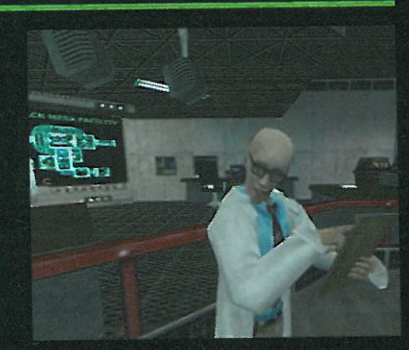
Un saludo (y un jamón).
Desde la Redacción queremos expresar nuestro malestar por esta incumplida promesa jamonil. ¡Como mínimo haber incluido un Dorito sabor jamón en el sobre!

Editorial Aurum PlanetStation, Ronda de Sant Pere 38
08010 Barcelona planet@ed-aurum.com

IGUALITO QUE EN EL *CIBER*

CARLOS RAMÓN ARUA (MADRID)

Hola *PlanetStationeros*. Quisiera saber si va a salir un *Counter-Strike* para PS2 como el que hay en el *ciber*. Gracias.
Bueno, no de momento aún no se ha versionado justo el *Counter-Strike* que hay en el *cibercafé* de tu barrio para nuestra consola, pero sí que te podemos decir que ya existe una conversión de *Half Life* (el 'padre' de *Counter-Strike*) para PS2... ¡corre a comprarla!



¿ENIX GALLINA, CAPITÁN DE LA SARDINA?

YERAI (E-MAIL)

Hola, soy Yerai. ¡¡He vuelto, y cada mes os escribiré para que no me olvidéis (jajajajajajajajaja)!!
No te molestes hombre, si para que no te olvidemos nos basta una sola carta... con forma parecida a una raqueta de tenis, una pezuña en un extremo y un rotulito que ponga "Jabugo Extra".

Después de este momento de locura os voy a romper la cabeza con preguntas, y aquí no vale decir "Pasapalabra", así que contestad.
Bueno, pues si no podemos pasar palabra nos tomaremos el comodín del carajillo de pacharán, como siempre.

Estoy más liado que los rizos de Bisbal. A ver ¿por qué Enix no saca aquí sus juegos? ¿Es que le tiene miedo a Square? ¡¡Que se anime!!
Bueno, teniendo en cuenta que *Dragon Quest VII* vendió en USA menos que los grandes éxitos de Nina, mucho nos tememos que esto no lo anima ni Walt Disney volviendo de la tumba (o de su congelador). Eso sí, miedo no le tiene a Square... más que nada porque se ha fusionado con ella formando una gran y única empresa. Quién sabe, tras esta operación quizá sí que al fin veamos algún *Dragon Quest* en España...

***Last question.* ¿Cuál es mejor: *FIFA 2002*, *Esto es Fútbol 2002* o *Pro Evolution Soccer 2* (cuánto 2)? Quiero que sea sencillo de jugar, tenedlo en cuenta.**
Vaya, una pregunta clásica donde las haya. Veamos, si es entre estos juegos no tenemos dudas: *PES 2* le da la sopa con hondas a *FIFA 2002* y la saga *Esto es Fútbol*. Ahora bien, si lo comparamos con el *FIFA 2003*, que es bastante mejor que el anterior episodio de la saga, la cosa ya es más peliaguda. La última entrega de la saga de EA tiene todas las licencias y nombres reales de equipos y jugadores, unos comentaristas de excepción y una jugabilidad notable. Por el contrario, a *PES 2* le fallan muchos nombres de jugadores y equipos que no son reales (aunque se pueden 'arreglar' con un editor), pero a la hora de jugar es EL REY indiscutible del género. Nosotros nos quedaríamos con *PES 2* si lo que quieres es una opinión subjetiva.

Me despido por este mes. Pero en un mes volveré (risa tonta... atraganto).
Nosotros por el contrario sólo volveremos si no nos despiden este mes.

CONTESTACIÓN A LA CARTA

JORGE CÁCERES (FUENLABRADA, MADRID)

¿Qué pasa chavales? A lo que iba, quiero saber qué significa "Platinum", que lo oigo mucho y no tengo ni idea.
Son viejos éxitos de PS One o PS2 rebajados a mitad de precio... Y no temas, pese a su nombre no van envueltos en un trozo de papel de plata, sino que vienen con su estuche y sus instrucciones incluso.

Y también quiero saber que si además de contestar en la revista me contestáis por carta a mí.
Si te llamaras Salma Hayek te contestaríamos con una carta perfumada con "Eau de Sobac", e incluso recitaríamos las respuestas a la luz de las velas en una cena íntima a base de mejillones al chantillí... Pero para los Jorges sólo tenemos tiempo de responder en la revista, lo sentimos.

Y eso es todo amigos, hasta otra.
Eso, a ver si nos escribe "otra".









PLANET LOS CRÍA

Jelou, soy Gallar y me gustaría cartearme *kon chikas ke* tengan más de 15 años para hablar de consolas, cine, música y de lo *ke kieran*. Mi dirección es:
AV. REINA VICTORIA EUGENIA, Nº21, 1ºD
30204 CARTAGENA (MURCIA)

Hola, me llamo Elba y quisiera conocer a chicos y chicas a partir de 14 años para charlar y contarnos cosas sobre los *FF VII, VIII, IX* y *X*, *Kingdom Hearts* y algún que otro juego más. Yo tengo 15 años y prometo, seguro, contestar.
ELBA CANTALLOPS MAYÓ
C/AMADEU VIVES, 6
08358 ARENYS DE MUNT (BARCELONA)

Nuestro lector Maniac lleva, junto a su amigo Caith Sith, una página de *Kingdom Hearts* que podéis encontrar en:
HTTP://WWW.KHMANIACS.CJB.NET
De momento está en construcción, pero podéis dejarle mensajes de ánimos o invitaciones a combinados de whisky en el foro.







¿DE 32 O 128 BITS?

MIGUEL ÁNGEL (E-MAIL)

Hola, quería deciros que sois la mejor revista y bla, bla, bla, bla ...
Hola, siempre nos llena de orgullo que nos digan que bla, bla, bla, bla...

Veréis, tengo algunas dudas pero últimamente no estamos muy bien de dinero por lo que no voy a poder comprar la revista y me gustaría que me contestarais por aquí.
Mira, tenemos algunas respuestas, pero últimamente no nos viene muy bien trabajar gratis así que nos gustaría que dejaras caer los ojos por aquí.

Tengo el juego de *Tony Hawk's Pro Skater 3* (en inglés... no sé si estará en español, pero yo lo tengo en inglés), y de los muchos trucos que me encuentro en muchísimos sitios y revistas (incluida la vuestra) no me funciona ninguno, así que me gustaría que me diérais alguno.
Si no te funcionan los trucos de ninguna revista sospechamos que, a lo mejor, estás utilizando los códigos de la versión PS One con la de PS2 o viceversa. Fíjate bien, ahí van los números en los que publicamos los trucos de ambas versiones: trucos versión PS One en *Planet* número 37, y trucos versión PS2 en *Planet* número 39. De nada.

No me importa si pensáis que soy un ignorante pero, ¿ha salido o va a salir el juego de *Grandia 2* para la PS One?
Pero hombre, ¿cómo vamos a pensar que eres un ignorante? Si todos naciéramos enseñados no tendríamos que ir a la escuela para aprender que Cristóbal Colón descubrió la penicilina. En fin, retomando tu pregunta sólo el primer *Grandia* está disponible en PS One. Su segunda parte ha aparecido en Dreamcast (descanse en paz) y PlayStation 2.

¿De entre los siguientes juegos cual me recomendaríais (también decidme a ser posible si están o estarán para PS One): *FF X, Breath of Fire IV, MGS, MGS 2, Vagrant Story*?
Veamos: de los juegos que comentas sólo han aparecido en PS One *Vagrant Story, Breath Of Fire IV* y *Metal Gear Solid* (*MGS 2* y *FF X* sólo han salido para PlayStation 2). La verdad es que todos son grandísimos juegos (a excepción de *BOF IV*, que sin ser malo es de un nivel algo inferior), pero puestos a elegir sólo uno nos quedamos con el *Metal Gear* de 32 bits.

Ale, *pos* eso, gracias y adiós.
De nada Miguel Ángel, esperamos que te compres la revista para leer las respuestas, o si no Holybear se comerá tu carta en todos los ejemplares de este número como venganza.

TENGO A SNAKE *REPE*

ENRIQUE CUEVAS (REQUENA, VALENCIA)

¿Cómo vais, cachondos de los *vidiojuegos* (sic)? Quisiera que me resolviéseis unas dudillas.
Aquí estamos, para cumplir nuestro deber como *piriodistas*.

¿Cómo puedo proteger los puertos USB y el cable óptico del polvo?
El consejo básico a seguir es no darle de martillazos a las conexiones bajo ningún concepto, tal como te recomienda ese vecino tuyo que tiene la X-Box. Aunque además existen unas tapas protectoras especiales para puertos USB que podrás encontrar en las tiendas (antes, eso sí, asegúrate que sirven para tu PS2). En el caso del cable óptico la propia consola está protegida con una "tapilla" móvil (¿no te has fijado?).

Tengo el *MGS 2* y estoy pensando en cambiarlo para comprarme el *Substance*. ¿Vosotros qué me recomendáis? ¿Que tenga los 2, o el *Substance* que será más completo?
Hombre, nosotros creemos que con el *Substance* te basta y te sobra, así que si encuentras algún pardill... estooo, algún buen amigo que te compre el *MGS 2* no te cortes.

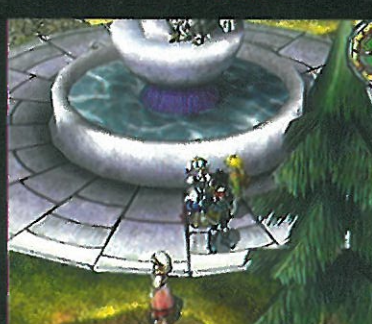
¿Tenéis alguna idea de cuando saldrá la segunda parte de la película *Resident Evil*? ¿Saldrá Némesis?
La secuela se está empezando a rodar para poder estrenarse este verano en Estados Unidos, así que calcula que unos meses después llegará a Europa. Y sí, el director ha confirmado que Némesis formará parte de la trama (lo que ya no sabemos es si son ciertos los rumores de que ha contratado a Yola Berrocal para interpretar al personaje).

¿Cuándo saldrá *Primal*? Porque lo vi en el CD que viene con *Tekken 4* y está que te ca... está muy bien.
Pues debería aparecer en febrero de este año. A nosotros también nos parece que tanto el juego como la protagonista están muuuy bien (y además tenemos más posibilidades con ella que con Lara, por aquello de que su compañero en el juego es una gárgola y ya estará acostumbrada a seres de rostro, ejem, 'asimétrico').

¿Cuál me recomendáis de estos juegos: *Blood Omen 2, Las Dos Torres, Hitman 2, The Thing* y *Devil May Cry*?
Por encima de todos te recomendamos *Devil May Cry*, un imprescindible de PS2 que ahora está en Platinum además. Del resto también son interesantes *Hitman 2, The Thing* y, con reservas, *Las Dos Torres* (muy *currado* técnicamente, pero más corto que un viaje en Scalextric).

Y de estos juegos... ¿cuál es el más largo?
Mmmmm... el que se te hará más largo es *Blood Omen 2*, más que nada por lo mediocre que es. Pero si hablamos de longitud, la cosa estaría más o menos en una cantidad de horas de juego parecidas, excepto el mencionado *Las Dos Torres* que literalmente se acaba en una tarde.











MI *RESIDENT* ME LO ROBAAAAROOOON...

ALEX AM (E-MAIL)

¿Qué tal, *planeteros*?
Aquí, al pie del cañón (concretamente a los pies de cualquier 'chica-cañón' que se pase por la Redacción).

Me gustaría que me aconsejárais unas cosillas puesto que no sé si comprarme la PS2 o la GameCube. Soy fan de toda la saga de *RE* pero me he enterado que GameCube planea sacar todos los juegos antiguos de *Resident* pero bastante mejorados. Eso ha hecho ahora mismo con la primera parte de la saga de Capcom que me ha parecido genial. Pero creo entender que esos juegos mejorados sólo van a salir para la GameCube, entonces estoy dudando entre las dos consolas.
Veamos, es cierto que Capcom están a partir el piñón con la GameCube, por lo que está realizando varios juegos exclusivos, por el momento, para la consola de Nintendo incluyendo *RE 0* y *RE 4*. Respecto a los *remakes* del resto de juegos de la saga *RE* ya aparecidos en otras consolas te advertimos que SÓLO el primer *RE* ha sido rehecho de arriba abajo, mientras que el resto tendrán un aspecto casi idéntico al de sus versiones originales.

¿También sacarán los nuevos juegos mejorados de la saga *RE* en PS2?
Según lo que se sabe hasta ahora, en PS2 sólo podremos contar con *RE: Code Veronica*, el infumable *RE: Gun Survivor 2* y el futuro *RE On-Line* (un prometedor juego en red que, con suerte, veremos el año que viene por aquí). Los *remakes*, mejorados o no, parece que los veremos menos que a Fraga en un concurso de vocalización.

¿Sacará Playstation 2 esos rumores de *RE 0* y *RE 4*?
En teoría esos juegos no saldrán en PS2... Aunque también nos juraron que "de verdad de la buena" que *RE: Code Veronica* sólo sería para Dreamcast... hasta el día que dicha consola se hundió con todo el equipo al más puro estilo Van Gaal.

¿Realmente vale la pena comprarse la GameCube?
En un esfuerzo de objetividad hay que reconocer que la Cube tiene unos cuantos títulos exclusivos muy buenos en su catálogo, incluyendo a los *Resident Evil* mencionados... Pero es que la tarjeta de presentación de PS2 es muchísimo más jugosa: líder indiscutible del mercado asiático, americano y europeo (la Cube lucha por la segunda plaza con la X-Box); permite la reproducción de películas en DVD (olvídate de ello en la consola de Nintendo); su catálogo es extensísimo y además es compatible con todos los juegos de PS One. Por si fuera poco, te recordamos que la propia Capcom tiene franquicias exclusivas en PS2 como *Onimusha* o *Devil May Cry* (su segunda parte será uno de los bombazos del 2003), y que hay títulos indispensables que tampoco aparecen en GameCube (*Metal Gear Solid 2* o *GTA: Vice City* por poner dos ejemplos). Resumiendo: la Cube es una buena opción para quienes se puedan permitir una segunda consola en casa, pero si sólo puedes comprar una la más recomendable por catálogo y prestaciones es la PS2.

50 NÚMEROS Y SUBIENDO

GALLAR (CARTAGENA)

Hey redactores de *Planet*. ¿*Kómo* estáis? *Komo* seguramente no me recordaréis, soy Hell Spawn... Sí, ese chico tan guapo, que no aparece en vuestra revista desde el número 27.
Guao... ¡Casi dos años sin dar señales de vida entre nosotros! Nos alegra ver que vuelves a tu actividad *intelektual*.

No es por pelotear, pero cada vez me gusta más la revista. ¡Y encima la bajáis un euro! ¡Si es que estáis más generosos que la defensa del Barcelona!
Es fácil cuando tenemos a lectores tan fieles como tú... ¡si es que tenéis más paciencia que el profesor de inglés de Rosa de España!

Oye, lo que no me ha gustado un pelo (sí, de esos que escasean en vuestra Redacción) es *ke*, ¿dónde demonios está Drako (y su Drakomóvil, claro)?
Bueno, es una triste historia la mía. Todo empezó cuando sufrí una crisis de identidad al descubrir que un personaje de Harry Potter (un tal Malfoy) utilizaba mi nombre sin pagar derechos ni nada... Acabé comprándome una peluca rubia, me puse una túnica negra y cambié el Drakomóvil por una escoba de esparto. Las cosas se torcieron del todo cuando dije "Hasta mañana" y me lancé por la ventana montado en la escoba de marras. Actualmente utilizo unas curiosas camisas con mangas atadas en la espalda y los médicos dicen que estoy mejorando mucho...





Qué avalancha de buenos juegos últimamente, ¿no? *GTA: Vice City*, el nuevo *ISS*, *The Getaway*, *Tony Hawk's 4*... ¿Alguna joven promesa en forma de videojuego para principios de año?
Bueno, nosotros seguimos esperando que este año se pase por la Redacción alguna joven promesa en forma de Nika, pero bueno, tampoco le quitaremos el ojo a *Primal*, *Devil May Cry 2*, *Z.O.E.: The 2nd Runner*, *FF X-2* o la versión PS2 de *Splinter Cell*.

Eh, espero por vuestro bien la secuela de *FF VII*, el mejor juego de PSX, sin lugar a dudas. Una secuela de este pedazo de juego triunfaría más que el guaraná...
Pues algo se rumorea sobre un *remake* o secuela de este juego (al parecer Square apuesta sobre seguro tras los fiascos de la película *FF: La Fuerza Interior* y de *FFXI*, productos con menos carisma que los concursantes de *Operación Triunfo 2*).

¿Para cuándo *Devil May Cry 2*?
Para marzo, así que ya puedes ir ahorrando porque tiene pinta de ser más imprescindible que el agujero en un donut.

***Weno* os dejo ya, *kreo ke* me merezco *ke* me publikéis la *karta*, ya *ke* me he comprado los... ¡50 números! Bueno, los 48... Hasta la próxima.**
Jo, 50 ya. Y eso que nos pasa como a Sara Montiel... seguimos pensando que sólo tenemos 25.

PD: Perdonad las "kas"... y os animo a ver *Embrujadas*, la mejor serie del momento (a ver si *sakan* un juego sobre la serie). Un saludo para Loti.
Un saludo y tú síguele dando a las "kas", ya sean de naranja o de limón.



EL MECHERO MÁS DICHARACHERO

DANIEL RODRÍGUEZ DEL RÍO (SANTA COLOMA DE GRAMANET, BCN)

Ha vuelto (nº31) el *mechero* más dicharachero. Primero felicitaros por el nuevo diseño, el magnífico póster (a falta de juego) y el promocional precio (que durará menos que un chupito en la barra del Bar Budo).
Hola *mechero*, nos alegra ver que no has perdido gas (¿acaso os pensábais que os librariais de nuestro chiste malísimo del mes?). No te preocupes: el precio nuevo durará más que la gomina en casa de la rana Gustavo.

Tema *Armored Core 2: Another Age* (*peacho* juego, aunque más difícil que cortarle los rizos a Bisbal). En la caja dice 100 fases. Me he pasado todas (si es que soy buenísimo): 89+3 de Lost Field. Aunque soy de ciencias a mí no me salen las cuentas: ¿*ande* andarán las que faltan? ¿Hay trucos o extras como invencibilidad?
Puedes estar tranquilo: efectivamente el juego sólo tiene 92 fases. Si en la caja pone 100 será porque tras el 'Efecto Euro' se habrán animado a redondear un poquitín el número. Siempre puedes demandar a la compañía si te sientes muy estafado, pero le vemos menos futuro que a la querella de nuestro redactor Kain porque el protagonista de *Hitman 2* le ha copiado el "peinado". Y no tenemos ningún truco para invencibilidad en el juego. Al menos que algún lector nos demuestre lo contrario creemos que no existe, a menos que utilices el típico cacharrillo tipo Gameshark.

Leyendo vuestra revista (de casualidad, no es que os lea mucho... ¡es broma!), vi 2 lanzamientos de Roberto "Cañón" Carlos: *Z.O.E. 2* y *Armored Core 3*. Para cuándo y cómo serán.
En el caso de *Z.O.E.: The 2nd Runner*, el juego saldrá en Japón a principios de este año y podría salir en España a finales de primavera. El juego básicamente coge lo esencial de la primera parte (una aventura trufada de combates entre gigantescos *mechas*) y lo eleva a la enésima potencia gráfica... no en vano es un juego del creador de *Metal Gear*. En cuanto a *Armored Core 3*, imaginamos que aparecerá en España como todos sus antecesores, pero ignoramos su fecha de aparición más que la marca del pegamento que usa para su nariz Michael Jackson.

Llamadme lento, pero en el anterior número me di cuenta de que Tronji... es una chica. ¿Cómo aguanta a unos tíos tan salidos (y no me refiero a los vecinos)?
Bueno, tenemos que confesar que... Tronji ha abandonado la Academ... la Redacción, perdón. ¿Los motivos? No lo sabemos, aunque algo se rumoreaba sobre que le obligábamos a llevar un 'uniforme' a lo *Dead Or Alive* en los cierres justo antes de que se fuera. ¿Habrá tenido algo que ver?



Llevo desde vuestro número 42 contando los días para *Tomb Raider: EAOD* y lo retrasan. ¿Saldrá al menos doblado?
Lara se hace esperar más que los títulos de la era Gaspart en el Barça, ¡sólo faltaría ahora que encima doblaran el juego... a ver si van a romper el DVD! Chistes malos aparte, parece que sí, que las voces estarán en castellano, salvo que hayan problemas a última hora.

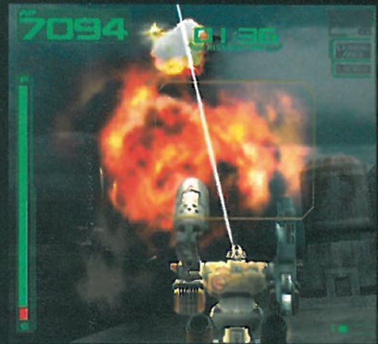
A ver si cambiáis los whiskis por cafés (más baratos, aunque tampoco los pagaréis) y espabiláis, que cuando analizáis los juegos, llevan ya tiempo en las tiendas.
OK, intentaremos atender tu petición. Ya hablaremos con las tiendas para que vendan los juegos más tarde.

Hasta la próxima, que será después de ésta y antes de la otra. ¿O era al revés? ¿Por qué hablo solo?
Tranquilo que no estás solo... Nosotros también necesitamos ayuda psicológica.

PD: Gracias por atender nuestras peticiones: guías en páginas centrales para quitarlas, pies de fotos cachondos, más humor en los análisis... Estuve a punto de dejaros, pero veo que la confianza ha sido correspondida. ¡Sois los mejores! ¿Dónde os llevo los jamones?
Aquí a la Redacción... Y si puedes tráete también alguna 'jamona'. Ahora en serio: gracias por seguir ahí.









EL GALLINERO

¿DE VIRGIN? ¿PERO NO LO PROGRAMABA CAPCOM?

ROGELIO JOSÉ TRUJILLO (CALATRAVA, CIUDAD REAL)

Lo que no comprendí es que *RE 3* tuviese también comisaría pero entrada distinta, y fuera igual por dentro sólo que con algunas puertas entabladas. ¿Por qué no habrían puesto un aeropuerto, estación de autobuses o algo? Se nota que los de Virgin repiten mucho...

ME QUEDO CON LOS IMPARES

DANIEL RODRIGUEZ (SANTA COLOMA DE GRAMANET, BARCELONA)

¿Me podéis explicar por qué ponéis al *FFVIII* como el mejor juego de rol y el segundo mejor de PSX? Son mejores el *VII* o el *IX*, y si no preguntadles a los lectores... Y os voy a molestar un poco más... ¿Por qué hacéis esa lista mes tras mes si siempre es la misma?

ANILLUS INTERRUPTUS

ENRIQUE CUEVAS (REQUENA, VALENCIA)

Se podrían haber esmerado más en el juego de *Las Dos Torres*, porque es muy corto... aunque se puede jugar varias veces y todo eso. Pero en realidad no dura una mie... y el precio, no digamos.

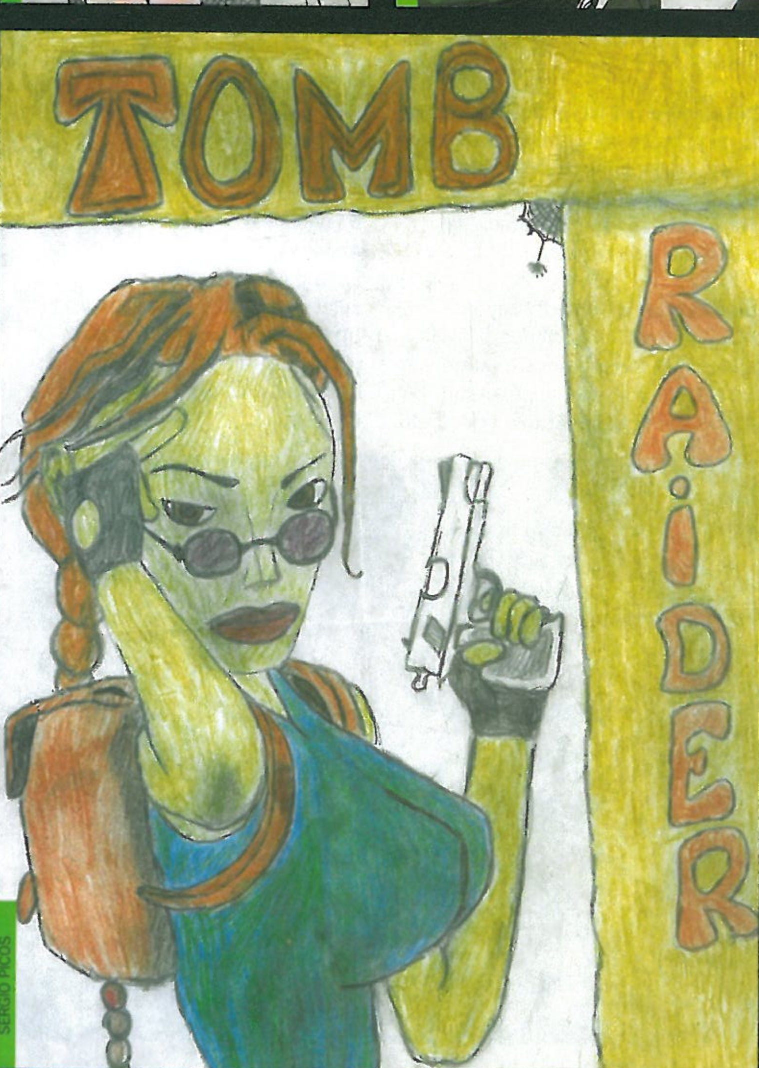


DAVID

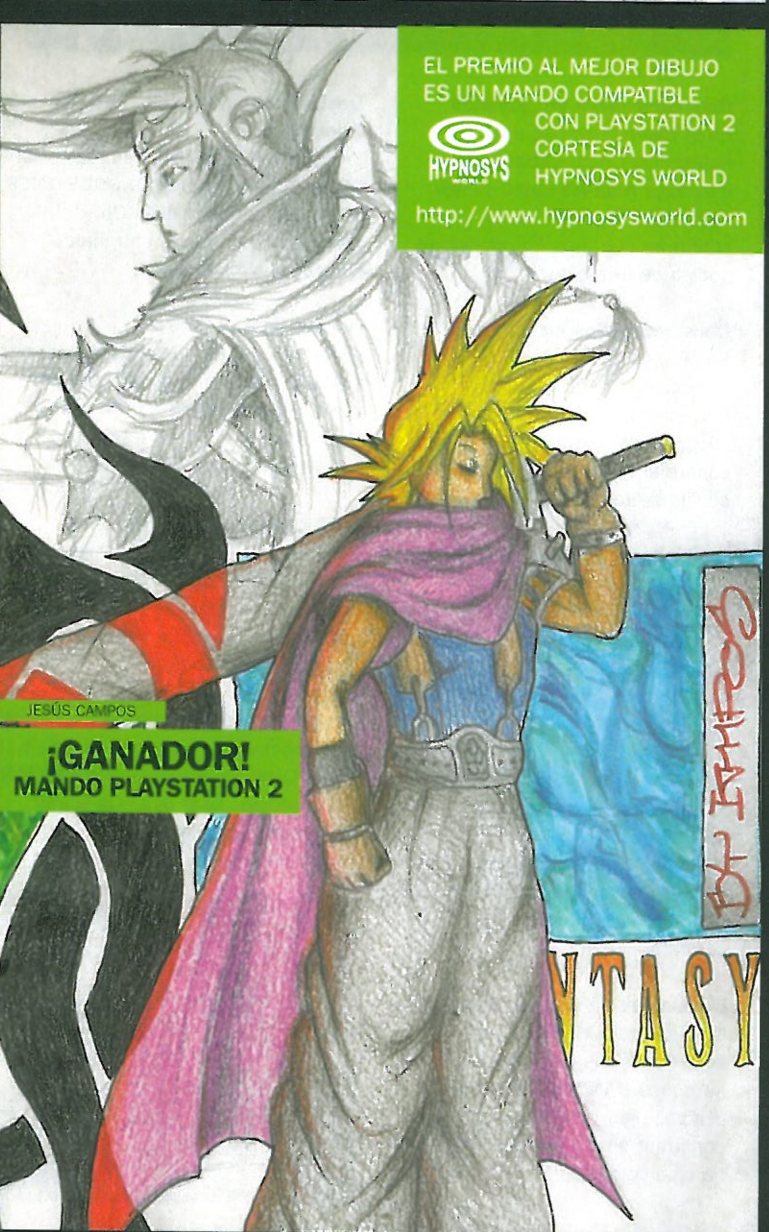

VERÓNICA GONZALEZ


EDUARDO SANZ


ROSANA MUÑOZ



SERGIO PICOS



JESÚS CAMPOS

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

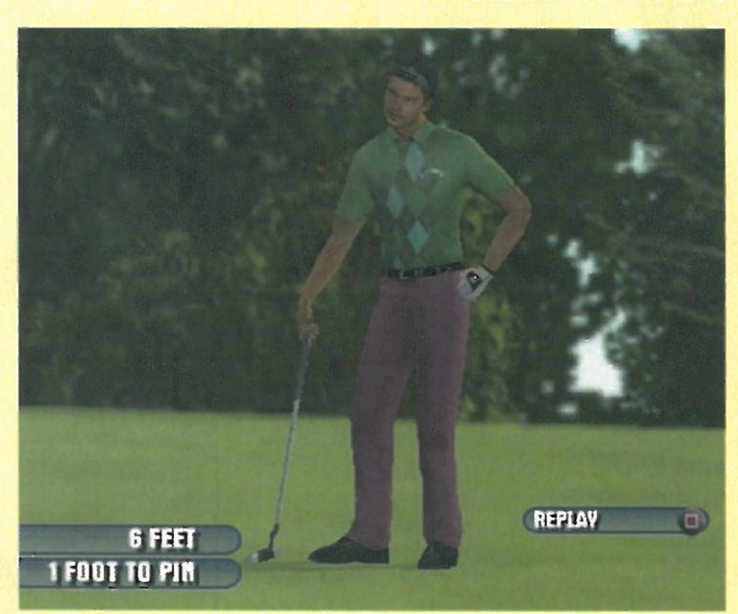
EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD

HYPNOSYS WORLD

http://www.hypnosysworld.com

SI QUIERES OPTAR AL **PREMIO AL MEJOR DIBUJO,** NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS **(¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)**

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



Conseguir todos los golfistas
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **ALLTW3** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que has introducido el código de forma correcta.

Conseguir todos los campos
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **14COURSES** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que has introducido el código de forma correcta.

Desbloquear a Super Tiger Woods
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **SUNDAY** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Brad Faxon
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **XON** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

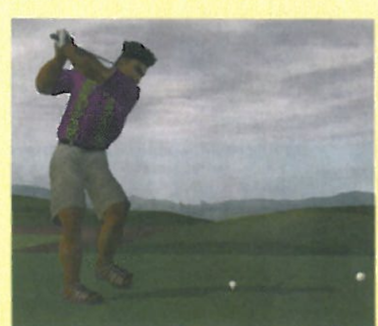
Desbloquear a Charles Howell III
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **BANDPANTS** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Dominic 'The Don' Donatello
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **GODFATHER** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear al Amish
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **MCRUFF** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Jim Furyk
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **THESWING** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Josei 'Superstar' Scott
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **SUPERSTAR** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.



Desbloquear a Justin Leonard
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **JUSTINTIME** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Kellie Newman
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **COWGIRL** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Mark Calavecchia
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **CALCULATE** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Mark Omeara
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **TB** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Melvin 'Yosh' Tanigawa
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **YOYOYO** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Notah BeGay III
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **NOTABLY** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

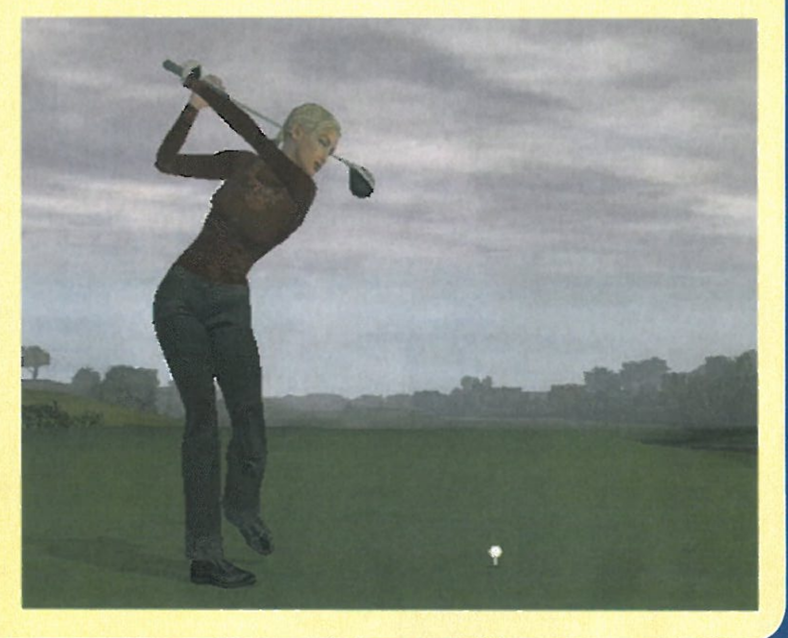
Desbloquear a Solita Lopez
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **SOLITARY1** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Steve Stricker
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **SS** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Stewart Cink
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **SINK** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta

Desbloquear a Stuart Appleby
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **ORANGES** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta

Desbloquear a Cedric 'Ace' Andrews
En la pantalla de opciones, selecciona Cheat Codes e introduce **IAM#1** como código. Tiger dirá "Oh yeah!" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta.





STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Desbloquear el primer capítulo
Introduce **SEEHOWTHEYRUN** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear el segundo capítulo
Introduce **CITYPLANET** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear el tercer capítulo
Introduce **LOCKDOWN** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear el cuarto capítulo
Introduce **DUGSOPLENTY** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear el quinto capítulo
Introduce **BANTHAPOODOO** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear el sexto capítulo
Introduce **MANDALORIANWAY** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear todo el arte conceptual
Introduce **R ARTISTS ROCK** en la sección de códigos del menú de opciones

Desbloquear todas las cartas TGC de *El Ataque de los Clones*
Introduce **GO FISH** en la sección de códigos del menú de opciones



SPACE CHANNEL 5 PART 2

Existe un modo de hacer que la consola controle directamente a Ulala, con lo que puedes pasar con bastante 'tranquilidad' las fases más difíciles del título más musical de Sega. Para ello, debes apretar **Start** para activar la pausa. Entonces mantén apretados **L1+R1** (a la vez) y aprieta ●, ▲, ■. Un sonido te confirmará la entrada correcta del código. Aprieta **Start** para volver al juego, suelta el mando y siéntate a mirar. Para desactivar el truco, basta con repetir la secuencia anterior.





NBA LIVE 2003

Desbloquear a B-Rich en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **DOLLABILLS** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta. B-Rich será agente a partir de ese momento para que lo contrates en la opción **Contratar/Despedir Jugador**.

Desbloquear a Busta Rhymes en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **FLIPMODE** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Ghetto Fabolous en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **GHETTOFAB** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a DJ Clue en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **MIXTAPES** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Hot Karl en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **CALIFORNIA** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta.

Desbloquear a Just Blaze en los agentes libres
Ve a la pantalla de creación de personajes e introduce **GOODBEATS** como apellido. Un mensaje te indicará que la entrada del código ha sido correcta.







SLY RACCOON

Bonus de finalización de capítulos
Al encontrar todas las botellas al final de un capítulo, desbloquearás una secuencia de vídeo, un movimiento especial o información sobre la historia (dependiendo del área).

Bonus de finalización del juego
Si acabas el juego encontrando todas las páginas del Latronius Mapáchibus (tiene narices el nombrecito), desbloquearás una secuencia final diferente, que ha recibido el original nombre de "Latronius Mapáchibus". De igual modo, si consigues todos los Movimientos de Maestro Ladrón, desbloquearás otra secuencia de vídeo con más detalles de la historia.







Marsupial: Rata peluda que salta mucho

Crash Bandicoot

A la hora de otorgar el título al personaje más popular de PS One, la cosa estaría muy reñida entre cierta serpiente sólida y un simpático marsupial

Desarrollador **Naughty dog**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **1996**

El malvado doctor Cortex (uno de esos científicos locos que pueblan los videojuegos), estaba preparando un ejército de animales superinteligentes para hacer eso que tanto les gusta a los malos: conquistar el mundo. Afortunadamente para el planeta en general (y para los usuarios de PlayStation en particular), se le escapó uno de los mejores ejemplares: Crash, un marsupial la mar de salado.

Crash Bandicoot supuso una revolución en los juegos de plataformas, ya que ofrecía toda la diversión de las dos dimensiones, pero en entornos tridimensionales dignos de la gris de Sony.

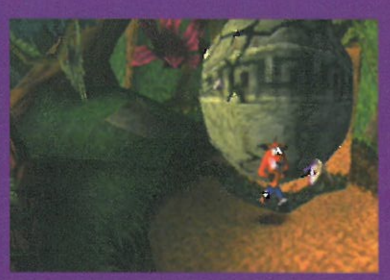
Lo mejor del juego era su ritmo sorprendente, que alternaba fases frontales con otras laterales, luchas contra jefes finales y un personaje con un carisma tan arrollador como los torbellinos que usaba para defenderse. Sin duda, si hay una fase que pasó a la historia de los videojuegos, fue la que nos presentaba a nuestro marsupial huyendo de una piedra gigantesca cual Indiana Jones... ¡¡corriendo hacia la cámara!!

Ofrecía toda la diversión de las dos dimensiones, pero en entornos tridimensionales

El juego repitió la misma estructura en dos títulos más para PS One y otro para PS2. Aunque este último supuso una pequeña decepción, seguimos esperando un título para la negra de Sony que reivindique a la verdadera mascota de PlayStation (con permiso de cierto dragón lila, claro).



Crash se defendía con este torbellino. ¿Pagaría derechos de imagen al Demonio de Tasmania?









El marsupial saltaba obstáculos en vista lateral, frontal, vertical...en la que le echaran, vamos.

Una estrella sobreexplotada

Por si a alguien le quedaba alguna duda de que Crash era el "Mario" de PlayStation, sólo hay que echar un vistazo a los sub-juegos que ha protagonizado el pobre marsupial. Al igual que el bigotudo fontanero de Nintendo tuvo su *Mario Kart* y su *Mario Party*, Crash tuvo su juego de *karts* (llamado *Crash Team Racing*) y su recopilación de minijuegos (*Crash Bash*). De los dos, el más destacable resultó ser *Crash TeamRacing*, un juego de carreras simpático, y bastante por encima de la media de los juegos de "cojamos un personaje popular y hagámosle un juego de coches" que tantos disgustos nos ha dado.







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿LAS COMPAÑÍAS DEBERÍAN RESPETAR MÁS LA EXCLUSIVIDAD DE LOS JUEGOS?

LA PRÓXIMA APARICIÓN PARA PS2 DE ESE *SPLINTER CELL* PRESUNTAMENTE EXCLUSIVO PARA X-BOX LE HACE PREGUNTARSE A NUESTROS KIKO MATAMOROS Y ENRIQUE DEL POZO CASEROS SI DEBERÍA HABER MÁS RESPETO POR LOS TÍTULOS REALIZADOS SÓLO PARA UNA CONSOLA.

EL CLUB DE LA EXCLUSIVA



Últimamente cada vez que en *Planet* oímos las palabras "Juego exclusivo", en Sebastopol oyen unas "misteriosas carcajadas". Y es que las multitudinarias ruedas de prensa en que las compañías anuncian que un título es exclusivo para tal o cual consola se parecen más a un desfile de graciosos de *El Club de la Comedia* que a un evento informativo serio. Una cosa es que se publique en todos los sistemas el último plataformas de la serie de dibujos *Niensucasa Losconocen*, pero que en dos meses estemos delante del DualShock dándole al 'exclusivismo' *Splinter Cell*, la gran esperanza blanca de los usuarios de la Equis verde para ponernos ídems de envidia... ¡Por favor, un poco de seriedad! Si lo único que diferencia a una consola de otra (porque eso de lo "tecnológicamente superior" ya no cuela) es su catálogo de juegos, ¿qué ocurrirá si todos los éxitos salen en todos los sistemas? Pues que los usuarios de la consola más cara y con los juegos más costosos tienen entrada V.I.P. para el club *Tontitos sin Fronteras* (ehem... y PS2 no es la más baratita, que digamos). *Onimusha*, *Metal Gear*, *Final Fantasy* o el mismo *Splinter Cell* son los profetas de la nueva religión del *Todo por la pasta*, una política que aunque a corto plazo pueda resultar lucrativa a las compañías, en un futuro demasiado cercano les puede estallar en la cara. Ya hemos aceptado que no respeten nuestro bolsillo, pero por favor, que dejen de atentar contra nuestra inteligencia al pasarse por el forro las exclusividades que antes creíamos como benditos. Si queremos humor consolero, ya tenemos *PlanetStation* (y las ventas de X-Box).

BARRABÁS, QUE LA MÍA MOLA MÁS



Cuando oyes conversaciones entre aficionados a los videojuegos en que defienden una consola u otra con una fiereza y una mala leche que no tiene nada que envidiar a la de los contertulios del debate de los domingos de *Gran Hermano*, aparte de confirmar que nuestro país se asemeja cada vez más a un Bronx pasado por el tamiz de Justo Molinero, se da uno cuenta de que la exclusividad de los juegos origina entre los fans el fenómeno que podríamos denominar *Florentinigasparitis*. O dicho de otra manera, una envidia crónica, irreversible y provocadora de odios acérrimos que ni los de las obras del Shakespeare ése, inducida por los deseos de disfrutar en la propia consola de los juegos que el vecinito, el amigo o el pariente tiene en la suya. ¿Qué necesidad tienen las *third parties* de fomentar esa infelicidad y esa agresividad acumulada firmando esos contratos de 'exclusividad', cuando seguramente les sería mucho más rentable económicamente lanzar sus títulos para todas las plataformas? Los fabricantes de consolas ya tienen sus propias *first parties* para que les hagan sus jueguecitos "sólo *pa* mí" de toda la vida, así que ¡que nos dejen disfrutar en paz de los *Resident Evil*, *Sonic*, *Dino Crisis* o *Dead or Alive* sin que tengamos que rascarnos el bolsillo para convertir nuestra habitación en una tienda de videojuegos en miniatura! Así no sólo tendrían mucho más contentos a todos los aficionados, sino que además dejaríamos de oír barrabasadas del estilo "Esta consola no sería capaz de hacer un brazo de este juego" o "Las ventas de esta otra son tan altas porque la gente tiene que comprarse otra segunda de recambio". ¿Verdad, señor Mikami?

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES (NÚMERO 50)
José Emilio Campos SEVILLA

CONCURSO HAVEN: CALL OF THE KING (PLANET 48)
Natividad Soriano VALENCIA, Daniel Fernández MADRID, Alejandro Olvera BARCELONA, Iratxe Azkorra SOPETANA, Miguel Angel Becerra ARTEIXO, Laura Mª Mateo MALAGA, Iris Bastidas MANRESA, Eduardo Martín TALAVERA DE LA REINA, Javier Llorente MADRID, David Fernández VIGO, Nuria Juez VITORIA, Daniel Martos SEVILLA, David Viciano CASTELLON DE LA PLANA, Rosa Mª Martin VALDEMORO, Pablo Rodríguez ROSAS, Javier Fernández LA CORUÑA, Carlos Gracia BADALONA, Oscar Díaz JEREZ DE LA FRONTERA, Miriam Alvarez HUELVA

CONCURSO PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PLANET 48)

GANADORES PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2
Jesús Riera, CADIZ, Christian García BARCELONA, Fco Borja Oropesa SANLUCAR LA MAYOR, Daniel Carreño BILBAO, Miguel Ribes CASTELLÓN

GANADORES UNA COPIA PROMOCIAL PRO EVOLUTION SOCCER 2
Rafael Albajez EL CAMPELLO (ALICANTE), Miguel del Pozo NUEVO BATZAN Miguel Gil BUDIA, Fermín Pérez TUDELA, Javier Carreras ZARAGOZA

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N45 Especial Videojuegos en España, Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6, Análisis: Medal of Honor Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002: Tokyo-Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man; Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agressive Inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte)



N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisioner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Strom, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002 Metal Slug X, Guía: Final Fantasy X (Primera parte)



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII*, *FINAL FANTASY VIII* Y *RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault, Guías: Commandos 2 (1ª parte).



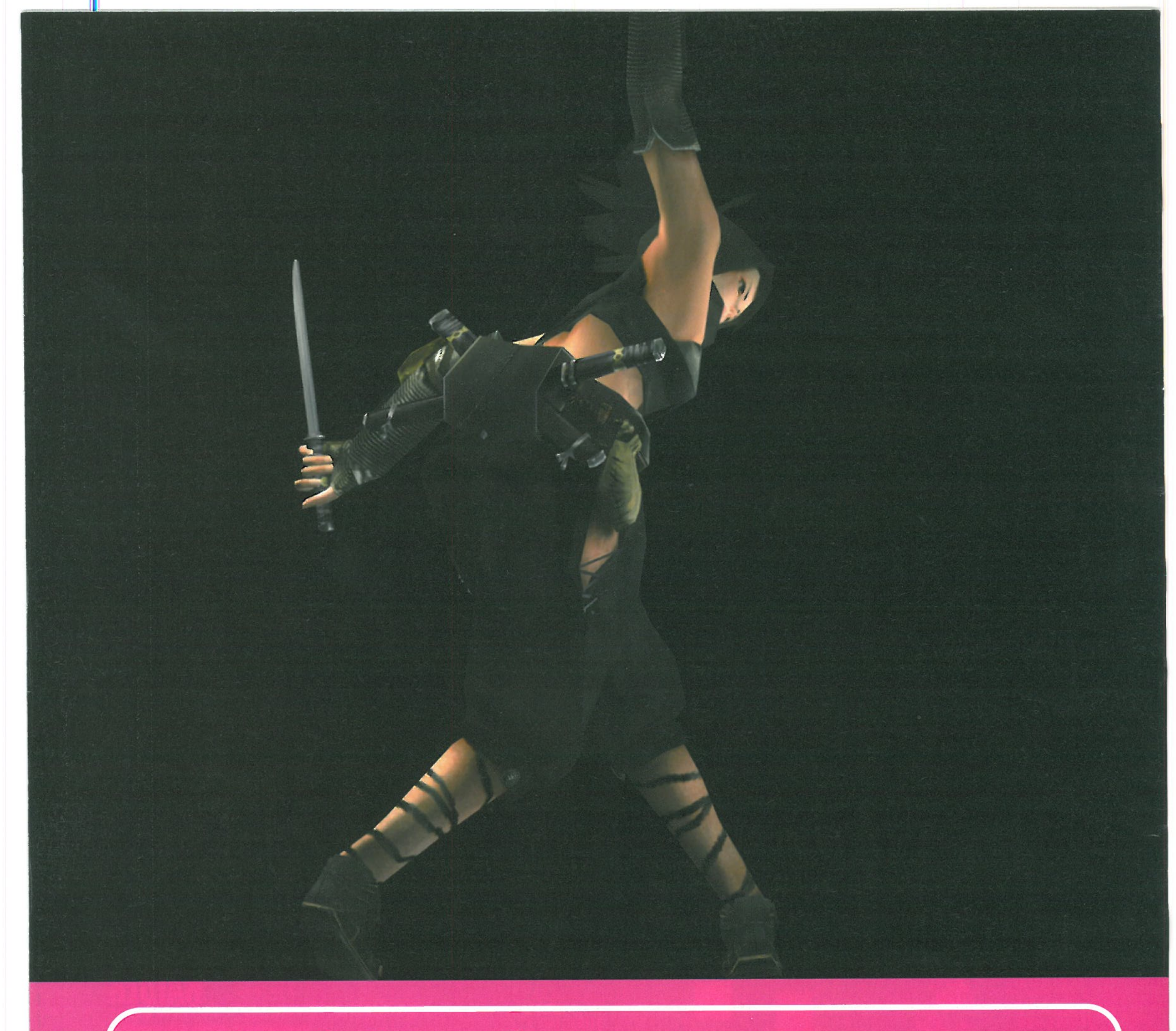
N47 Especial Tokyo Game Show 2002, Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme, Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank, Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte)



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos, Previews: The Getaway, Auto Modelista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes, Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



En el próximo número

Tras dejarnos un gran sabor de boca en PSX, Rikimaru y Ayame están a punto de vivir una nueva aventura repleta de asesinatos por la espalda y otras lindezas en *Tenchu: Wrath of Heaven*. Su estreno en PS2 no puede ser más prometedor (tal y como habéis podido ver en la previa de este mismo número), pero podréis conocer nuestras conclusiones definitivas el mes que viene.

El héroe más canoso de todos los tiempos vuelve con el pelo más blanco que nunca y acompañado de una bella damisela llamada Lucía. En el número 51 de *PlanetStation* ya habremos podido probar la versión japonesa completa de *Devil May Cry 2* y os podremos explicar con todo lujo de detalles lo que nos depara el retorno de Dante al duro trabajo de protagonizar un videojuego.

Coincidiendo con el estreno en nuestro país de la segunda adaptación cinematográfica de La Patrulla X (prevista para el 30 de abril) verá la luz *X-Men 2: La Venganza de Lobezno*. Aunque aún faltan unos meses para que el juego llegue a las tiendas, el próximo mes os ofreceremos un primer vistazo sobre un proyecto dedicado al carismático Logan.

Aunque ya hace algunos meses que se estrenó el *Episodio II* de *Star Wars* y todavía tardará en llegar el *III*, se va a poner a la venta dentro de muy poquito *Star Wars: Las Guerras Clon*. Y cronológicamente no está mal que sea así, ya que la historia de este juego de estrategia se sitúa justo después de *El Ataque de los Clones*. Os descubriremos todos sus secretos en nuestro próximo número.

A LA VENTA A MEDIADOS DE FEBRERO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494.
Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> 906 03 26 15
LOGOS Y TONOS
FROGGIE
TOP 10
62.067 Chihuahua - Cocacola
59468 Whithout Me - Eminem
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
60278 Desenchatee - Kate Ryan
60269 All the things she said - Tatu
54257 Cuando tu vas - Chenoa
51027 Missión Impossible - Cine
55024 Himno de la Legión - Himno
68030 Centenario R. Madrid - Himno
53240 Lethal Industry - Dj. Tiesto
62023 Simpsons - Tv
68014 Hala Madrid - Himno
55011 Himno de España - Himno
54233 Perdono - Tizziano Ferro
53221 Infected - Barthez
68002 Cant del Barça - Himn
51005 El Exorcista - Cine
620027 Fraggle rock - Tv
54231 A Dios le pido - Juanes
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
62073 Shin Chan - Tv
62065 Mtv - Anuncio
51021 La pantera rosa - Cine
55058 Cara al sol - Himno
51000 Star Wars Darth Vader - Cine
62039 Rasca y Pica - Tv
54217 Asereje - Las Ketchup
54313 Que la detengan -David Civera
51058 Summer Loving - Grease
54219 Baila Morena - Zucchero
53237 Universe - Chasis
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
51075 Gladiator - Cine
54014 Cacho a cacho - Estopa
51036 Titanic - Cine
62007 El Equipo A - Tv
62000 Benny Hill - Tv
57005 Tarzán - Grito
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
53199 On the move - Barthez
56000 La abeja maya - Infantil
54222 Ave Maria - David Bisbal
60231 By the way - R H Chili Peppers
51016 James Bond - Cine
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
62043 South Park - Tv
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
68001 Atlético de Madrid - Himno
53238 Space Melodie - Luna Park
54262 Soy yo - Marta Sánchez
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
60118 In the end - Linking Park
68015 Real Sociedad - Himno
62029 Verano Azul - Tv
51087 Terminator - Cine
53205 Samba Adagio - Safri Duo
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
60015 Enter Sandman - Metálica
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
51008 El Padrino - Cine
59027 Walk of life - Dire Straits
51033 Star Wars - Cine
60024 The final countdown - Europe
53014 Ecuador - Disco
61012 Breathe - Prodigy
60013 Number of the Beast - I. Maden
54203 Suerte - Shakira
54206 Torero - Chayanne
54270 El Aire que me das - D. Bustamante
59143 Every Breath You Take - Police
53220 Moi... Lolita - Alizee
54209 Corazón Latino - David Bisbal
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv
53257 Never Again - Milk Inc
62014 Inspector Gadget - Tv
65021 Paquito el Chocolatero - Yeye
55022 Els segadors - Himno
51013 Indiana Jones - Cine
50009 La Internacional - Tradicional
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
53060 Café del mar - Energy 52
53292 Ganbareh - Sash
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
51004 Carros de Fuego - Cine
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
51002 Axel f - Cine
51001 Addams family - Cine
51127 La vida es bella - Cine
53252 Insomnia - Faithless
60014 Breakingt the law - Judas Priest
53012 Children - Disco
53225 Out of Grace - Anglia
53247 Dark Pharao - Barthezz
62005 Coche fantástico 2 - Tv
59005 Take on me - Aha
53249 Power Brena - Barthezz
62032 Coca Cola - Tv
66018 New York New York - F. Sinatra
51125 Come what may -Moulin Rouge
68003 Himno del Betis - Himno
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
54216 Tu piel - Manu Tenorio
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
61025 Tour de France - Kraftwek
54266 La chica de Ayer - Enrique Iglesias
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
71015 Zankoku na tenshi no..-Evangelion
54258 Dame más - Fórmula Abierta
56008 Bajo del Mar - Sirenita
59316 Cant get you out... - Kylie Minogue
62062 Betty la Fea - Tv
54290 2 hombres y un destino-DBustamante
51111 Pulp Fiction - Cine
62015 Los Picapiedra - Tv
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
54214 El alma al aire - D. Bisbal
51043 El libro de la selva - Cine
54291 Dígale - David Bisbal
59541 Yerterday - The Beatles
64045 Lemmings - VideoJuego
51092 Harry Potter Theme - Cine
55059 Asturias Patria querida - Himno
68016 Himno del Sevilla fc - Himnos Futbol
54276 Ni más ni menos - Los Chichos
54275 Me muero por conocerte -A. Ubago
59580 Dilema - Nelly FT Kelly Rowland
62075 Arale - TV
72004 Lap 4 More - Barthez
61048 Hey boy hey Girl - Chemical Brothers
51113 May it be - El señor de los Anillos
60078 Moonlight Shadow - Mike Oldfield
59604 Loose Yourself - Eminem
60213 The Trooper - Iron Maiden
59026 Walking away - Craig Davis
51131 Concerning Hobbits-El señor de An.
62009 Expediente X - Tv
62050 Los Munsters - Tv
51063 Pretty Woman - Cine
62017 Mazinguer Z - Tv
63308 Heaven - DJ Sammy &Janou FT Do
61046 Babys got a Temper - Prodigy
59599 Jenny from the Block - Jennifer López
59563 Complicated - Avril Lavigne
54298 Mola Mazo - Camilo Sesto
51123 Cartoon Theme - Spiderman
51014 Goldfinger - James Bond
72107 Braveheart - Dj Sakin
51010 Forest Gump - Cine
60112 With or without you - U2
59037 You can leave your hat on - Joe Cocker
68007 Málaga - Himno de futbol
61049 Mindfields - The Prodigy
71000 Theme - Doraemon
72000 Children of the demon - Aqualords
63000 Cumpleaños Feliz - Tradicional
51070 Tiburón - Cine
62036 I´ll be there for you - Tv
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
59584 Die another day - Madonna
68026 We are the champions - Queen
72256 Castles in the Skay - Ian Van Dahl
59321 The way I am - Eminem
59474 Gangstas paradise - Coolio
68020 Himno del Zaragoza CF - Himno
54286 Te necesito - Amaral
54272 Danza del fuego - Mago de Oz
59018 Samba de janeiro - Bellina
60328 Smells like teen spirit - Nirvana
60020 Light my fire - The Doors
53018 Liquido - Narcotic
53022 Blue - Eiffel 65
59592 Skater boy - Avril Lavigne
51035 Superman - Cine
61014 Tainted love - Soft cell
68012 Himno del Racing de Santander - Himno
51052 La patrulla X - Cine
62019 Pipi Langstrumpf - Tv
60023 Stairway to heaven - Led Zeppelin
64056 Eyes on me (theme) - Final Fantasy
54180 Chiquilla - Seguridad Social
60016 Come as you are - Nirvana
66021 La bamba - Los Lobos
72216 Like a prayer - Madhouse
55025 Partido Popular - Tv
62028 Charlie angels - Tv
60045 Satisfaction - Rolling Stones
66059 Killing me softy - Roberta Flack
21083 01163 01003 01140 04135 29087 06070 03110 09016 09013 21073 02015 05136 06032
06047 30002 09012 27026 16222 27000 03084 18259 01022 06050 18026 30061 01002 03011
30278 19004 16188 03004 20138 01001 30008 03383 06131 06351 03091 01025 09098 19006
03112 02209 09121 30003 01246 21010 01176 01037 02082 21012 03021 18437 04018 24035
02009 06060 01173 03040 18258 16223 18465 01018 30449 30023 01175 01041 11132 22015
18341 01067 02237 04006 27005 03422 18270 18260 18288 03002 50111 01051 18354
17034 24005 02021 02016 03393 01164 18315 03039 04012 20136 06014 06417 05013
06049 03021 50101 03027 03015 06368 11035 06085 18240 01081 18043 28173 04108
03037 01007 03093 01036 01016 01216 03001 02026 24004 18026 01029 06051 26007
24021 06006 03022 06360 02052 04092 03030 50515 06039 06001 02018 50507 19043
50567 50587 50711 18000 50500 16219 01015
24052 49641 01006 20001 50501 01008 20023
50642 26000 27202 30011 01023 06061 06061
lt7 01029 siemens
¡¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!!
RELACIONES
¿HARTO DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO?
¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!
envía LIGAR11 al 7494
CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD
ELLAS TE ESPERAN
CONÉCTATE AHORA
¡NO TE ARREPENTIRÁS!
envía CHAT11 al 7494
TRIVIAL
¡¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!
envía TRIVIAL2 al 7494
XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...
TELECOÑAS
¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR A UN AMIGO (O ENEMIGO) UNA BROMA?
ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES BROMAS
906 51 02 53
906 51 02 45
PARTY-LINE
¿Aburrido en casa?
¿Sin planes?
Diviértete conociendo a gente de toda España
¿A qué esperas para conectarte?

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com







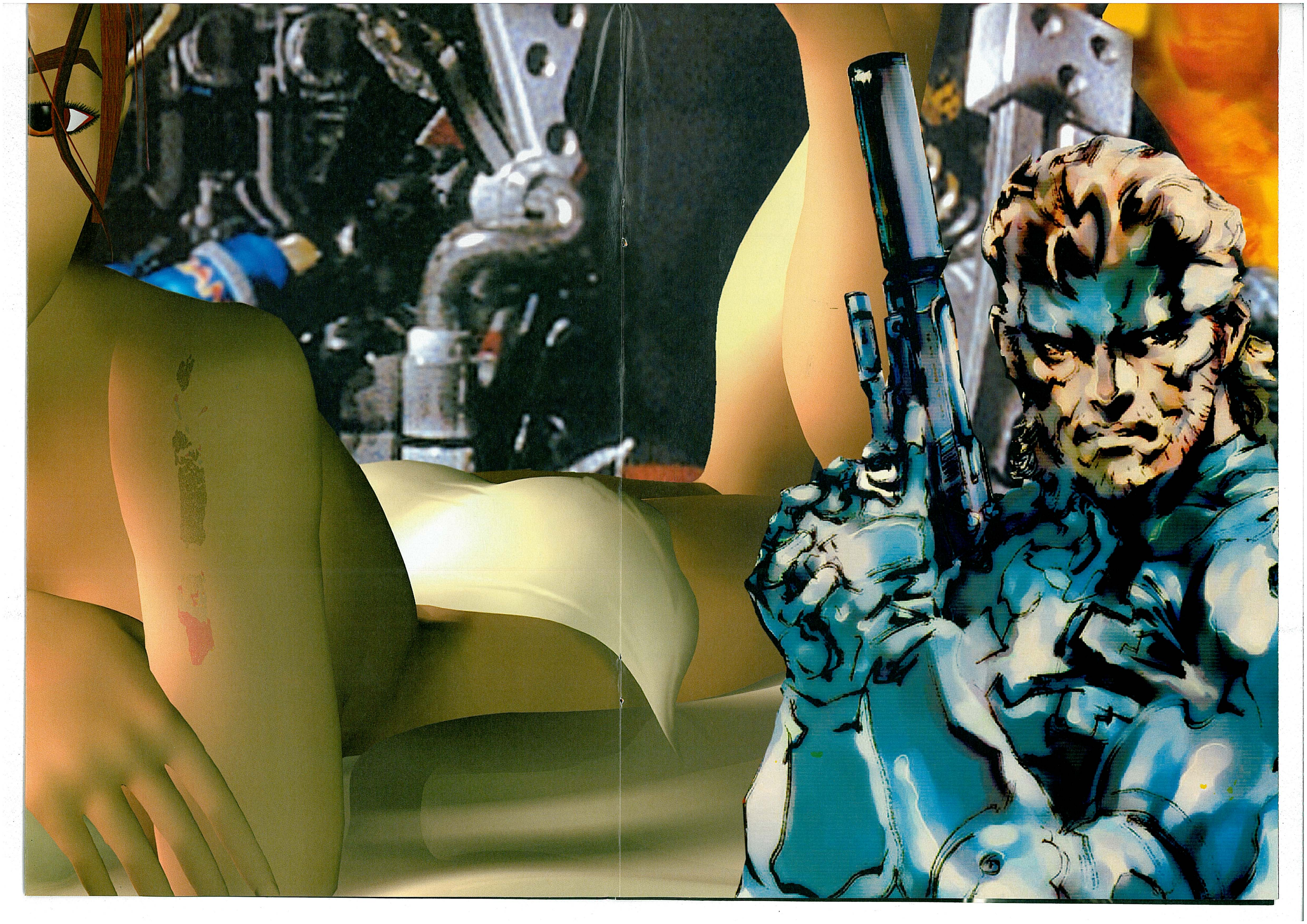

MORTAL KOMBAT®
DEADLY ALLIANCE

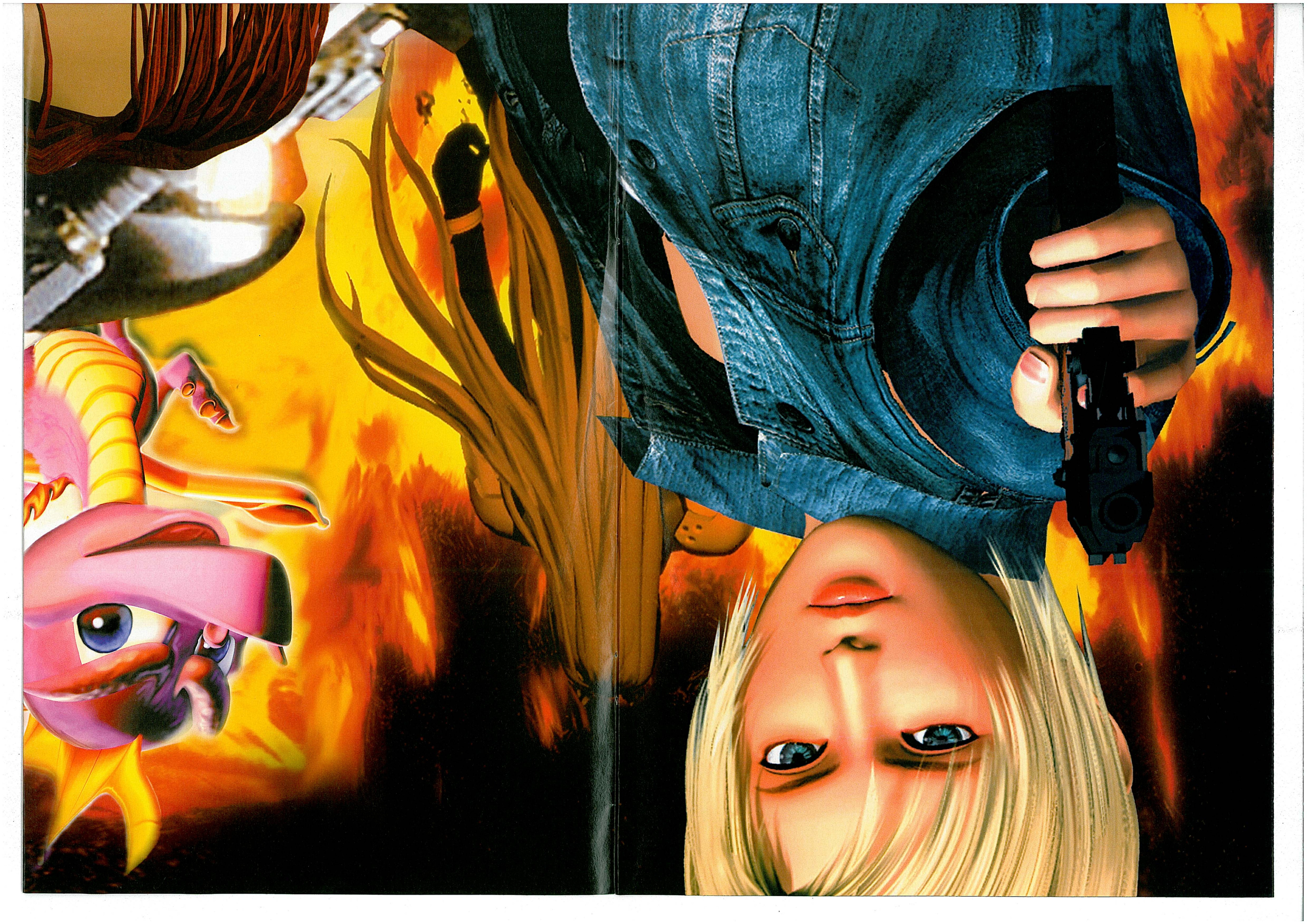
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station










50 NÚMEROS
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station